

www.shpil.com мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

№4
2007

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

S.T.A.L.K.E.R.

не верь, не бойся, не проси

Test Drive Unlimited

гавайская рубашка,
гавайские тачки

The Sims: Времена года

почти по Чайковскому

Supreme Commander

из жизни маршала планеты

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

Battlestations: Midway, «Смерть шпионам», «Paparaph 78», Trackmania United, «Офицеры», Infernal, Ацтой - «Метро - 2: Смерть вождя», движение NFS, Intel Challenge Cup, VCL: FFA Spring #1, Sky, NCLeague, Extreme Masters, Euro WCG (SEC), DJ Move, My Day, полезные проги для Civilization IV, казуальные игры, Saitek Desktop Gaming Mouse, «300 спартанцев», BLEACH

ПОСТЕРЫ:





CD
CD-R
CD-RW



DVD
DVD-ROM
DVD-RAM



DVD-RW
DVD+RW

Найкращі спогади від LG

GSA-2166D — зовнішній. GSA-H20L — внутрішній.

Супер-мультидисководи з функцією LightScribe — нанесення зображення на зворотний бік диску.

Підтримка всіх CD, CD-R, CD-RW, DVD, DVD-ROM, DVD-RAM, DVD-RW, DVD+RW форматів,

швидкість запису DVD±R 16x, DVD+R DL 8x, DVD-R DL 6x, DVD-RAM 5x.

Безкоштовна інформаційна лінія LG: 8-800-303-0000

<http://ua.lge.com>

Під Владою Якості



ВІДЧУЙ СИЛУ МОНСТРА!



**КОМП'ЮТЕРИ GRAND® ENERGY
НА БАЗІ ПРОЦЕСОРА INTEL® CORE™ 2 DUO
ЕНЕРГІЯ, ЩО НАДИХАЄ!**



 **WWW.GRAND.UA**
Всі переваги онлайн

Магазин-склад "GRAND"
м.Київ, Чоколівський бульвар, 13
тел.8(044)594-7-594
8(044)594-7-555

Два ядра.
Делай больше.

CELERON, CELERON INSIDE, CENTRINO, CENTRINO LOGO, CORE INSIDE, INTEL, INTEL LOGO, INTEL CORE, INTEL INSIDE, INTEL INSIDE LOGO, INTEL VIIV, INTEL VPRO, ITANIUM, ITANIUM INSIDE, PENTIUM, PENTIUM INSIDE, XEON, XEON INSIDE Є ТОВАРНИМИ ЗНАКАМИ, АБО ЗАРЕГІСТРОВАНИМИ ТОВАРНИМИ ЗНАКАМИ, ПРАВА НА ЯКІ НАЛЕЖАЮТЬ КОРПОРАЦІЇ INTEL, АБО ЇЇ ПОДРОЗДІЛАМ НА ТЕРИТОРІЇ США ЧИ ІНШИХ КРАЇН.
GRAND I GRAND COMPUTERS Є ЗАРЕГІСТРОВАНИМИ ТОРГОВИМИ ЗНАКАМИ ТОВ "КІТ-СЕРВІС".

СЛОВО ОЛМЕРА

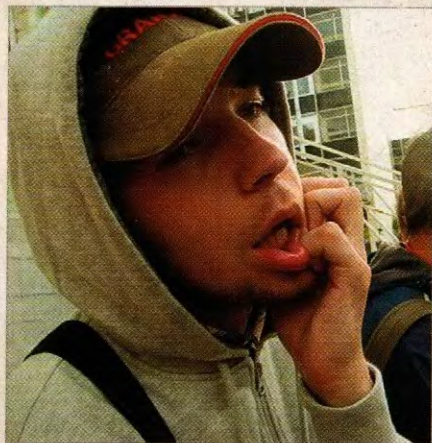
Ровно три года назад года назад всем известные разработчики из GSC Game World вывели сборную группу журналистов (и вашего покорного слугу в том числе) на якобы предпрелизную презентацию S.T.A.L.K.E.R. И не куда-нибудь, а, на минуточку, в Чернобыль. Водили по местам наибольшего загрязнения, ставили для памятных фото в рядок рядом с саркофагом и, стоя на безопасном расстоянии, долго-долго наводили фокус. Мы очень натянуто улыбаемся. Может потому, что начинали что-то подозревать. А может потому, что просто кожа на голове натягивалась.

На обратном пути, когда уже вечерело, они смотрели на нас и, улыбаясь, говорили, что теперь-то мы настоящие светила журналистики. Очевидно, он находили эту двусмысленность забавной. В редакциях мы живописно рассказывали о нашей поездке, бравируя своей храбростью – что, мол, ерунда, ничего страшного, фи-гли нам – подтверждая свои слова резкими жестами щупальцев.

Смысл этой поездки до сих пор остается для меня загадкой. Но, возможно, это был хитроумный рекламный ход, а три года – как раз тот срок, за который злостные мутации окончательно вступают в силу в наших организмах. И в день, когда S.T.A.L.K.E.R. наконец-то появился на прилавках, отвратительные мутанты должны были заполнить улицы Киева? Они бы размахивали своими длинными шибубзиками (ну, или что там у нас должно было отрасти), грубо, но безуспешно пытались бы оплодотворять грузовики и поезда метрополитена, и выкрикивать что-то вроде: «Шалкер! Шалкер! Покусайте шалкер!».

А пусть бы и так. Лично я не прочь немного поработать на благо этой игры. Игра-то получилась действительно очень неплохая. (Ух, ты! Я уж не надеялся, что когда-нибудь напишу эти слова).

by Olmer



СОДЕРЖАНИЕ

ИгроPanorama	4
MeraGame	
С.Т.А.Л.К.Е.Р.	6
Приколы нашего городка. Припять	12
Классический подход/The Sims: Seasons	14
Возрожденная классика/Test Drive Unlimited	20
To play or not to play	
Battlestations: Midway	26
Тяжело в бою, легко в учении/«Смерть шпионам»	28
Учебник физики: §78. Выучили?	
А теперь контрольная!/Параграф 78	30
Сборная солянка по-французски!/Trackmania United	36
Третий – призовой/Офицеры	40
Война за будущее/Supreme Commander	42
аЦкий беспредел/Infernal	43
Ацтой	
Нутро – 2: Смердная возжка/«Метро – 2: Смерть вождя»	44
ClubНИЧКА	
Зверест киберспорта. История движения NFS от клана USSR	46
Intel Challenge Cup в Украине	48
NO FATE a.k.a. НЕ ФАТ/VC: FIFA Spring #1	50
Sky NCLeague	51
Украина жжот!/Extreme Masters и Euro WCG (Samsung Euro Championship)	51
DJ move. My Day	52
SoSSySka	
Civilization IV: обзор полезных программ	54
Casual Games	56
Железный boom!	
Saitek Desktop Gaming Mouse	57
Columbia Бразерс	
300	58
Animania	
BLEACH: Смерть и клубника	60
Vox populi	62
Раздача слонов	63
Outro	
Содержание DVD-диска	64

P. S. 12-балльная система оценки игр:

0–2 — таких игр не существует; 3–4 — полный ацтой; 5–6 — стоит поиграть для общего развития; 7–8 — на любителя (а вообще — неплохо); 9–10 — классная игра с маленькими недостатками; 11 — шедевр. Обязательно купите; 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

«Шпиль!»

Видается російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р. № 4 (65), квітень 2007 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь» Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор О.О. Юрвич

РЕДАКЦІЯ
Головний редактор М. Писаревський

Редактор О. Гусленко

Дизайн та комп'ютерна верстка О. Заславська

Фотокореспондент М. Смоляр

Відділ реклами А. Белих (notna@comizdat.com)
Р. Грубий (rost@comizdat.com)

Відділ збуту І. Краснопольський
О. Нікіфоров

Зав. виробництвом Ю.О. Курніков
producer@comizdat.com

Ціна за замовленням Рукописи не рецензуються і не повертаються.

Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.

Підписано до друку 30.03.2007. Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».

Зам. №07-3690
Друк офсетний
Формат 60х90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе друкарня «Новий друк».

м. Київ, вул. Магнітогорська, 1, тел. (044) 451-48-03.

ТЕЛЕКОМ
Дод. П. Телеком
офіційний інтернет-провайдер
тел. (044) 238-89-89 www.telecom.ua

Технічну підтримку редакції забезпечує компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

АДРЕСА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04107, м. Київ-107,
вул. Поліовецька, 3/42
Тел./факс: (044) 495-14-00

E-mail: shpil@comizdat.com
© ТОВ «Декабрь», 2007

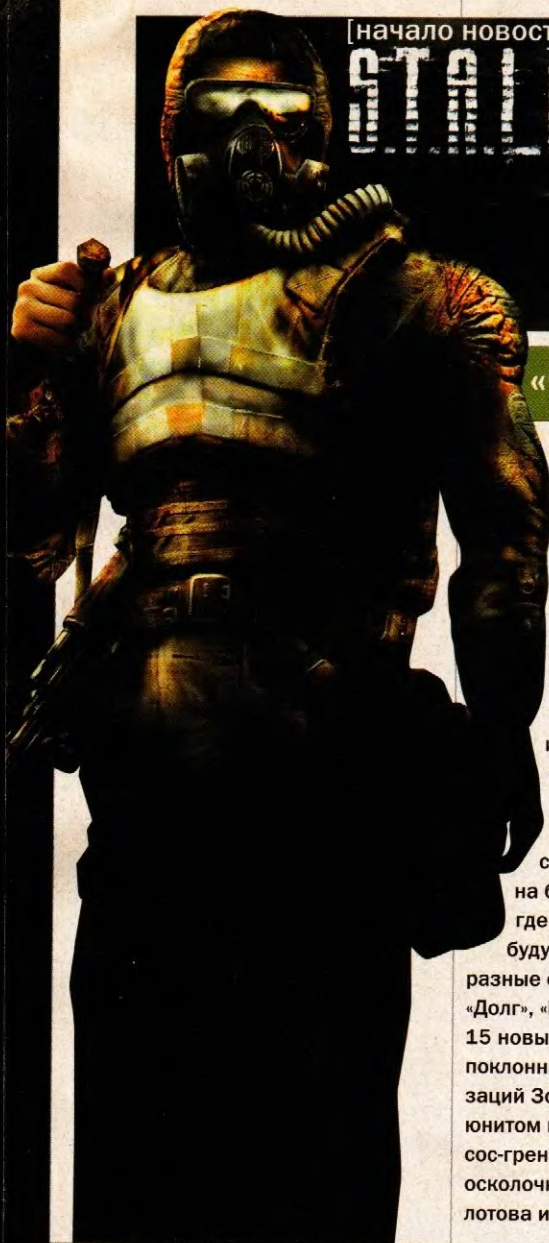
Засновник — С.М. Костюков
Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання матеріалів у будь-якій формі можливе лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні матеріали фірм-виробників та матеріали з сайтів: www.gamespot.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс — 23852
з CD-диском — 01727

Logosoft Devices — товарний знак TOB «ДіДжіТекс» та TOB «Компасс Трейд». Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, і Pentium є товарними знаками, авторськими правами чи іншими правами на них належать корпорації Intel і її підрозділам на території США та інших країн.



[начало новости]

СТАЛКЕР ВЫШЕЛ

[конец новости]

«Сталкер» продолжается!

В первый день апреля мы услышали новость, которой обязаны с вами поделиться. Оказывается, в течение 2007 года компания GSC выпустит еще две игры – «S.T.A.L.K.E.R. – 2» и «S.T.A.L.K.E.R. и смешная трава»!

Первая из игр будет стратегией, созданной на базе движка «Казак», где вместо разных наций будут принимать участие разные фракции – «Свобода», «Долг», «Монолит», а также 15 новых, еще неизвестных поклонникам шутера организаций Зоны. Самым мощным юнитом в игре будет «Кровосос-гранатер 21-века» с его осколочными коктейлями Молотова из бутылок из-под вод-

ки «Казак», а также с удлиненным обрезом. Вместо воздушного шара для разведки будут использовать Контролера, который, когда крестьяне будут подбрасывать его на базу, сможет не только видеть войска противника, но и брать их под контроль, после чего крестьяне будут не строить дома, а разбирать их по кирпичам и носить ресурсы на вашу базу. Вместо постройки рынка нужно будет построить один дорогостоящий юнит под названием «Сидорович». Кстати, вблизи него из-за его запаха все вражеские юниты будут терять мораль. Ресурсами в игре будут артефакты (добываются в канализациях, которые заменили шахты), пистолеты (собираются на специальных полях трупов) и абстрактных ресурс «Хабар», который не приносит ничего, кроме удовлетворения игрока.

«S.T.A.L.K.E.R. и смешная трава» будет продолжением игры, которая перенесет нас в волшебный мир сказочных джунглей, где Меченому снова придется взять в руки оружие для того, чтоб защитить зверей-мутантов от нападков браконьеров, сбежавших из Зоны. Вот только оружием ему будут служить надувные молотки и водяные пистолеты. Игра сделана специально для самых маленьких, чем и обусловлено отсутствие крови и применение бескровных видов оружия. Лексика героев тоже перенесет изменения: когда браконьеры попадут под яростный огонь Меченого, они будут кричать не матерные слова, а «Противная кашка!», «Трусливый зайчишка!» и другие менее ранящие детское сознание выражения. Целью игры станет спасение из плена бегемотика-мутанта Бо-бо, которого злые браконьеры хотят продать ученым для опытов. Да, игра, естественно, будет двухмерной аркадой, выполненной в форме комикса. Что такое «Смешная трава», о которой говорится в заголовке, пока не известно.

Хочется верить, что обе игры успеют сделать за год, чтобы 1 апреля 2008 года они уже появились на прилавках магазинов Украины.

Компьютерный класс – на шару!

Не каждый день учебному заведению выпадает возможность получить в свое распоряжение компьютерный класс, да еще и с компьютерами на двухъядерных процессорах. Такую уникальную возможность подарил учащимся творческий конкурс от Del-fics@green. Главным условием конкурса было оригинальное изображение логотипа Del-fics@green. С заданием успешно справились около 70 классов и групп. В течение всего периода конкурса – с 1 ноября 2006 года по 31 января 2007 года ребята присылали свои работы. В конкурсе приняли участие учебные заведения со

всех концов Украины – от Киевщины до Крыма и от Донбасса до Галичины. Фантазии учащихся Украины, казалось, нет границ. Рисовали плакаты, делали аппликации и витражи, орудовали фотошопом, в общем – старались, как могли.

Конкурс проходил при поддержке компаний AMD, ATI и Chieftec.

Главный приз – современный компьютерный класс достался группе 3-А Владимир-Волынского педагогического колледжа им. А. Ю. Крымского. Будущие педагоги разрисовали стены своего учебного заведе-



ния, за что и получили вместо нагоняя 15 великолепных компьютеров на базе двухъядерных процессоров, принтер, сканер и сервер для учителя.

Количество, по-настоящему оригинальных версий логоти-

па не оставило равнодушным жюри, поэтому было принято решение вручить поощрительные призы. Было выбрано 5 поощрительных мест. Призеры получают цифровые фотоаппараты, видеокамеры и домашний кинотеатр.



Комп'ютерний світ

Більше можливостей для розваг!

Комп'ютер DiaWest
MEDIA CENTER Ultra
- 4554 грн.

ПОДАРУНОК - набір
фірмових кабелів

Комп'ютер DiaWest
MEDIA CENTER Pro
- 3963 грн.

10% знижка на
акустичні системи

Перегляд фільмів, DVD, CD

Відтворення відео в форматах DVD/MPEG1-2-4/DivX/WMV/DV/MOV/ASF. MEDIACENTER в ролі домашнього кінотеатру може програвати будь який популярний формат цифрових відеозаписів, але цим його можливості не обмежуються - Ви можете підключати до комп'ютера цифрову відеокамеру; редагувати та монтувати домашнє відео; зберігати відеофайли на жорсткому диску (в тому числі роблячи захват відео з ТВ-ефіру)

Прослуховування музики

Ви можете підключити до MEDIACENTER якісну акустику і слухати улюблену музику в любих форматах - mp3, wma, AC3, aac, ogg, wav, AudioCD и т. д. Користуючись всіма перевагами зручної навігації по музичним архівам та можливість організації плейлистів.

Цифрове фото

Користувачам MEDIACENTER доступні перегляд та редагування цифрових фото та зображень в практично любому форматі - jpg, png, gif, bmp, tiff и т. д. Особливий шарм дає можливість організувати фотоальбоми та їх анімовані презентації на основі фото, привезених з подорожей. Доступне читання даних с цифрового фотоапарату та карт пам'яті.

Ігри

В тому, що стосується комп'ютерних ігор, MEDIACENTER нічим не поступається звичайним класичним ПК. Але додає переваги ігор з відображенням на великому екрані та з якісною акустикою, які, як правило, штатно використовуються спільно з MEDIACENTER

DiaWest рекомендує використовувати в комплекті з комп'ютером DiaWest MEDIA CENTER Pro IW (KSH01w) та DiaWest MEDIA CENTER Ultra IW (KSI01w) наступні аксесуари:

- монітор Samsung 22" 225BW (MTM625) - 2199 грн.,
- монітор LG 22" L226WT-BF (MTL522) - 2099 грн.,
- монітор Samsung 20" 205BW (MTM559) - 1631 грн.,
- монітор LG 20" L204WT-BF (MTL511, MTL512) - 1474 грн.,
- комплект Logitech Cordless Desktop S510 RUS R\С (ACK1231) - 495 грн.

або

- комплект Microsoft WireLess Optical Desktop (клавіатура + миша) (ACK88x) - від 230 грн.

- AC Logitech Z-5450 Wireless Home Theater, 5.1 THX/315W RMS - 2500 грн.

або

- Домашній кінотеатр Sven HA-490Tsilver (MLA1892) - 1960 грн.
- Супер-набір кабелів для підключення мультимедійних приладів - 00 грн.

1. Кабель FireWire (IEEE1394)
2. audio-подовжувач (стерео 3,5 мм)
3. USB2.0-подовжувач
4. DVI-кабель
5. антенний сплітер
6. антенний подовжувач
7. кардрідер
8. відео-кабель (тюльпан-тюльпан)

Інформаційна служба DiaWest:

тел. 8 800 302 302 0 (безкоштовні дзвінки в межах України)

Безкоштовна доставка (всієї техніки)
та підключення медіацентру



PC

PS2

GC

XBOX

S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl

Атмосферный FPS/RPG

www.stalker-game.com

Разработчик: GSC Game World

www.gsc-game.com

Издатель: GSC World Publishing

Минимальные системные требования:

Процессор: 2,0 ГГц

Память: 512 Мб

Видео: от GeForce 5700/Radeon 9600
со 128 Мб; DirectX 9.0c

Место: 10 Гб на винте

Звук: DirectX – совместимая карта

Windows XP SP2, DVD-привод

СТАЛКЕР

Ад на Земле

Мы ждали, потому что мы верили. Мы верили потому, что мы знали. Мы знали: есть ради чего ждать.

Один из самых ожидаемых проектов в мировой истории компьютерных игр увидел свет 23 марта 2007 года. Компания GSC шла к этому 6 долгих лет, а мы, узнав о выходе игры, задержали выпуск журнала на 6 дней.

Хотя за 6 дней мы смогли пройти игру каждый по разу и засесть за повторное прохождение, мы все равно будем продолжать играть, и играть, и играть, чтоб узнать о загадочной Зоне все. Оно стоит того.

История катастрофы

1986 год, 26 апреля

Авария на ЧАЭС привела к тому, что колоссальная территория подверглась радиоактивному заражению. Правительственные чиновники не стали долго думать, а очертили круг радиусом 30 километров, и выселили всех жителей поселений, попавших в Зону отчуждения, независимо от того заражен их поселок или нет.

Полуразрушенный реактор был накрыт Саркофагом – специальным укрытием, частично защищающем то, что внутри, от того, что снаружи, и, что важнее, защищавший то, что снаружи, от того, что внутри...

Нетронутые блоки ЧАЭС продолжают функционировать, но Чернобыль стал бедой нашей страны, и весь мир узнал о том, что мирный атом во многом неподконтролен.



Зону все так же строго охраняли от проникновения извне, не впуская никого без особого допуска.

2006 год, 12 апреля

Произошло нечто необъяснимое: как в дальнейшем показали снимки со спутников, в километре от Саркофага произошел взрыв. Ослепительный свет осветил окрестности, земля задрожала, и пришла невидимая Смерть.

К зоне бедствия были стянуты войска, по периметру спешно организовали научные лаборатории, которые начали выяснять причины новой аварии. Но это представлялось практически невозможным, потому что любые посланные внутрь зараженной территории исследовательские отряды практически сразу же по невыясненным причинам погибали. Спустя некоторое время произошло еще одно необъяснимое явление: Зона внезапно, в один скачок выросла, увеличившись в диаметре на несколько километров, поглотив расположения войск и лаборатории, находившиеся по ее периметру.

Соседствующие с Зоной города и села за несколько дней вымерли – люди в страхе покинули насиженные места. Как оказалось, люди опасались не напрасно: еще несколько лет после этого Зона разрасталась, пожирая населенные пункты один за другим. Но, забирая у внешнего мира

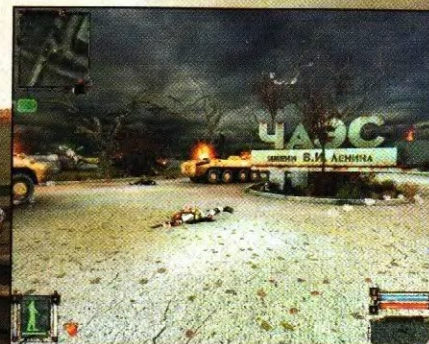


то, что было создано руками людей, Зона дала нечто, созданное самим Неведомым, самой Зоной. Непостижимые Артефакты, дающие их обладателю необъяснимые способности, стали еще одним объектом исследований ученых и предметом вожделения охотников за наживой – сталкеров. Но на их пути встали загадочные Аномалии, разбросанные по Зоне, и уничтожающие сталкеров, нарушая при этом все известные законы физики.

2010 год

Движение сталкеров уже не остановить. Их слишком много, этих охотников до легких денег. Большая часть сталкеров, судя по всему, так и не покидает пределов Зоны. Часть из них погибает, часть настолько сжигается с ней, что покинуть Зону для них все равно, что покончить с жизнью.

Власти снова и снова направляют в Зону ученых, чтобы провести исследования масштабов катастрофы и определить опасность ее последствий для всего мира. Военизированные отряды проникают вглубь неисследованной территории, уничтожая бандитов, поставивших на первое место наживу, и не признающих никаких законов. Ни одна из экспедиций не стала успешной, и все участники таких крестовых походов либо погибли или пропали без вести, либо осели внутри необъятной Зоны, организуя уголки собственного порядка.



Достоверно известно, что к 2012 году большие участки Зоны попали под влияния организованных бандформирований, отдельных отрядов сталкеров, военных сталкеров – исследователей, находящихся на службе в армии и нанятых командованием свободных сталкеров, а также трех группировок: «Долг», «Свобода» и «Монолит». Нельзя снимать со счетов таинственных наемников – эти люди, судя по их навыкам, выходцы из военных спецподразделений. Их база так и не была найдена, да и существует ли она – это тоже вопрос. Но то, что лучше не становиться у них на пути – это знают все.

И есть большие территории, где царит Хаос, имя которому – мутанты. Попавшие под влияние второй волны, бывшие военные, сталкеры, ученые, звери – свиньи, собаки, крысы, – все они они превратились в удивительных созданий, которые могут взять под ментальный контроль своего противника, становиться невидимыми, будучи при этом сильнее любого обычного человека. Только вороны кружатся над дикой территорией Зоны, оставаясь нетронутыми губительным воздействием.

Наш герой – сталкер, потерявший память. Получив прозвище Меченый, он пытается вспомнить, кто он и откуда взялся в Зоне. Все, что связывает Меченого с прошлым, так это татуировка «S.T.A.L.K.E.R.» да портативный компьютер с единственной директивой «Убей Стрелка». Торговец Сидорович дает Меченому первое задание, и сталкер отправляется в долгий путь, конца которого не знает никто.

Оценка: 11

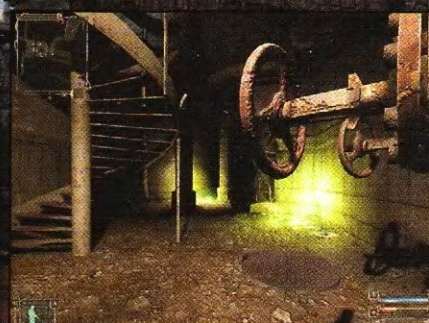
Геймплей: 12

Графика: 10

Звук: 11

Управление: 10

Сюжет: 12



«Мы
несем
потери!»

Итак, один из двух легендарных долгожителей закончен. Duke Nukem все еще ждет своей очереди, а вот простой украинский парень Меченый уже рассекает по миру, радуя геймеров планеты. В процессе работы над игрой проект не только поменял название: как вы помните, сначала его хотели назвать Oblivion Lost, но позже GSC приняло решение выбрать проекту имя, более благозвучное и грамотное с точки зрения литературного английского языка. Итак, с чем мы стартовали и с чем финишировали.

Первое, что бросается в глаза – отсутствие транспортных средств в нашем распоряжении. В Зоне повсюду разбросаны автомобили, но для нас они не более чем «предметы мебели», зачастую – источник сильной радиации, или, если хотите, неплохое укрытие от обычных (не бронебойных) патронов. Заметим только, что Зона, хоть она действительно велика (говорят, около 30 кв. км, точнее подсчитать сложно), практически непроходима для транспорта – дороги есть в отдельных локациях (которые, кстати, подгружаются при входе в них), а некоторые из локаций настолько завалены, что в них транспорт не помог бы вообще.

Да и на своих двоих интересней, несмотря на то, что безразмерный рюкзак сталкера не дает утащить все, что попадает в загробушки руки. Набрав больше 50 кг обмундирования и артефактов, ты уже сильно устаешь при беге, а, подняв очередную пушку, ты можешь не сдвинуться с места. Слава богу, есть энергетический напиток популярной торговой марки, чтоб набраться сил, но и он бессилен, когда ты бе-

решь на себя слишком много. Зато можно непринужденно покрывать локацию за локацией на марше при полупустом рюкзаке с «энерджи дринком», оббегая особо опасные места скопления мутантов, врагов и аномалии. А в конце игры можно заполучить экзоскелет, максимальный носимый вес доходит до 80 кг, а носимый без пены – 70 кг. Правда, быстро бегать в таком скафандре нереально.

Но вернемся, к «потерям»: второе, во что вникаешь, поиграв достаточно долго, что сталкеру не нужно спать, а из еды для него доступны только готовые колбаса, консервы и батончики хлеба. Нам обещали, что сон будет необходим – ведь мы видим, как светлая ночь сменяется утром, утро – днем, за которым следует вечер. Но нет, спать нам не приходится, и охота на собак-мутантов приносит в качестве трофеев только редкие хвосты. Корейский рефлекс не срабатывает, и кушать живность нам не дают. Точно так же зверушки не едят друг друга: обещанные драки монстров нам так и не удалось понаблюдать, несмотря на то, что разработчики не говорили об отсутствии этой, обещанной когда-то опции. Возможно, это произошло из-за того, что в игру так и не вставили ряд монстров, оставив их на вторую часть игры или аддоны.

Жизнь без жизни

В то же время некоторые аспекты игры были воплощены безукоризненно. Зона действительно живет своей жизнью, где правит искусственный интеллект – это A-Life. Сталкеры и военные ходят туда-сюда, собираясь компаниями и разбредаясь по своим делам, атакуя друг друга и мутантов. Мы торгуемся с друзьями (зеленые точки на радаре) и нейтралами (жел-

тые точки), убегаем или нападаем на врагов (они помечены на радаре красными точками). Мы покупаем информацию и собираем данные о происходящем в округе у сталкеров: живые, после ритуального зачехления «пушек», сами с удовольствием рассказывают то, что нас интересует, а мертвые не имеют ничего против, если мы заберем их КПК, и вытащим из него инфу о спрятанном «хабаре».

Раненые монстры, если их мало, разбегаются кто куда, только их и видели, а если их много, то они отчаянно атакуют, разрывая вас своими когтями, и загоняя в аномалии и радиоактивные зоны. Кровотечение останавливается бинтами или медкомплектами, от различных воздействий вас защитят разные виды обмундирования и артефакты. Радиация же выводится уколами какой-то «дури» или водкой «Казаки» производства компании GSC.

Напившись водки, как и полагается, на некоторое время у нас начинается головокружение, в глазах двоится – в общем, боец тот еще! К слову, любое необычное воздействие на организм сказывается и на «картинке»: смертельно раненый боец еле дышит, медленно ходит, в зоне повышенной радиации картинка «снежит», в аномалиях – значительно светлеет, если попасть в зону пси-контроля – изображение теряет цвета, а когда на вас нападет Контроллер... О, этот монстр задаст вам жару и вы поймете, что такое понастоящему «попасть под влияние».

Но не рассчитывайте, что, например, одев специальный костюм, вы сможете гасить по радиоактивным болотам – любой, даже самый модный оранжевый ска-



фандр со временем теряет свои свойства. Он попросту снашивается. Чем сильнее вы его «нагружаете», тем быстрее ему придется отправиться на свалку. И если внезапный выход из строя костюма можно предсказать, то что будет с «пушкой», которая далека от идеального состояния, предсказать сложно. В любой самый горячий момент боя ее может заклинить, а вашему герою останется только быстро ее перезарядить, иначе придется кормить червей. Собой.

Легкой рысью Меченый бежит по пригоркам, огибая небольшую рощицу и тополя, стоящие поодаль. Внизу, под горкой, собираются стайками мутанты да клубится «нечто» — это аномалии. Описать в двух словах красоту, раскинувшуюся в долине, невозможно. Для этого нужно, чтоб ваш собеседник был родом из наших краев и любил фантастику. Но если это так, то особо расписывать пейзажи нет смысла — ваш собеседник и так поймет, до чего же заманчиво попасть в такой мир, пусть пугающий, но такой реальный и с такими близкими нам картинами.

Убить или не убить — вот в чем вопрос!

Украинцы из GSC сделали невозможное: они произвели на свет творение, объединяющее захватывающие похождения в Fallout, атмосферу Doom, динамику перестрелок Counter-Strike и мир Half Life.

Нет, это не Fallout, ведь ролевая система в S.T.A.L.K.E.R. далека от взаимоотношений в мире хитроскрученного старого ролевика. Это никак не Doom: Зона — это не Ад, и наши враги — не демоны, и страх в игре

совсем другого происхождения. Нет, это не CS — стрельба пусть и «решает», но одного хедшота бывает недостаточно, да и не всегда стрельба это именно тот способ действий, который приведет вас к победе, потому что победы в этой игре просто нет. И, конечно же, это не Half Life. Не ждите, начав играть в украинскую игру, вспомнить былые времена, когда вы проходили один из перечисленных жанровых шедевров. S.T.A.L.K.E.R. просто «другой».

Отыгрывая свою роль, вы можете делать головокружительные повороты на жизненном пути, наблюдая за столь же головокружительными событиями. Вот вы беретесь за работу и приходите поддержать бойцов «Долга»: они как раз идут на «свободовцев». Не видать вам «Свободы», как своих ушей? А вот и нет! Никто не мешает вам поменять alignment, отойдя за спины «соратников», и перестреляв их всех, подбрав мощные «пушки». «Отмыкаться» придется долго, но попробовать можно.

Ваш работодатель дает одно задание за другим, и вот вы должны убить солдата, спрятавшегося на болотах. Он — враг! Но, придя на болота, вы находите совершенно безопасного, более того — подавленного молодого парня в униформе. Он не враг, он жертва обстоятельств. Что делать? Выполнить «заказ», или внять мольбам бедняги? Он стоит на коленях и умоляет: «Только не убивай!». Контрольный выстрел в голову... и нет нам дороги к «светлому будущему». Беспринципный убийца получит еще одну насечку на прикладе и поднимется в рейтинге сталкеров? Возможно. Но кем он становится? И какие мысли будут роиться в его голове, когда он найдет «сердце Зоны», тот самый, охраняемый бесконечными отрядами высокопрофессиональных воинов, Монолит?

Да, от ряда таких поступков и будет зависеть, к какой из многочисленных концовок придете именно вы. Но нет, это не Fallout.

Очаровательный ужас

В игре царит атмосфера безысходности. Ты видишь матрас в небольшом бетонном бункере и думаешь не о том, что это не самое комфортное место. Нет, поиграв, побегав по Зоне ты понимаешь: здесь было бы неплохо залечь — всего одна дверь, а бочка в углу — и освещение и обогрев на случай заморозков или если дождь пойдет... Как-то слишком быстро привыкаешь к тому, что все, в общем-то, в Зоне плохо. Что добра ждать не приходится, поэтому любая минута покоя воспринимается как благо.

Зловещая атмосфера навевается не только и не столько обилием монстров и разнообразных вооруженных врагов, как это было в Doom 3, сколько неожиданными аномалиями и сумасшедшим событиями, которые уж никак не ожидаешь. Образцовая бочка за дверью с кодом 1243 стала «притчей во языцех». Жаль только что таких моментов в игре чертовски мало.

Игра не содержит тупиковых веток, и





вы в любом случае пройдете ее. Вот только отдельные события приводят к непонятным итогам, да и заскриптованные персонажи не всегда ведут себя разумно. К примеру, собачки не выбегают за пределы четко очерченной территории. Разозленные враги, которые потеряли из виду предмет злости (то есть вашего героя), могут собираться «штабелями», упираясь в невидимую стену, за которую им нет хода, а когда они потупят и начнут отступать на свою базу, можно подойти к ним со спины и расстрелять всех до одного, не попадаясь на глаза, и они никак не отреагируют. Или профессор в лаборатории, который будет говорить «Да-да?», кажется, до скончания века. А что можно сказать о NPC, которые, если встать у них на пути, могут дотолкать вас своим торсом хоть до края света? Но такие вещи случаются в игре редко. Чаще противники и союзники удивляют своим разумным поведением.

Пикник на обочине

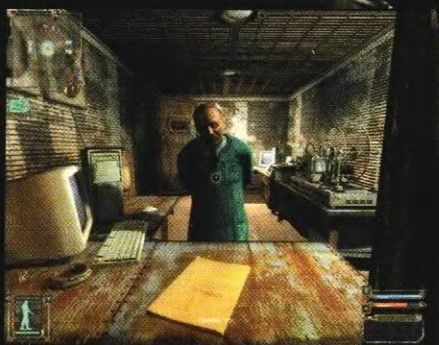
Вот, закончились боевые будни, и сталкеры собираются в круг. Поведение их вполне естественно: вот один травит анекдоты, а другие смеются, и тут один из сталкеров достает гитару, и начинает перебирать струны. После импровизированного концерта музыканта могут пох-

валить, а могут и иронически усомниться в его способностях. В таком случае горемужик может пригрозить шутникам, и они тут же в шутку высокопарно извиняются. В общем, если не A-Life, то как минимум ее элемент.

Да, искусственная жизнь в Зоне кипит. Но это отнюдь не гарантирует, что вам грозит разнообразие в квестах – все они довольно одинаковы: кого-то убить, что-то найти и принести заказчику, сопроводить кого-то куда-то, помочь зачистить территорию. Как оказывается, вообще все квесты в игре по большому счету побочные. Даже если их вообще не выполнять, все равно можно прийти к финальному ролику. Но поскольку ваше поведение в игре, все ваши поступки «виснут» на вас кармой – плохой или хорошей, – то ради «хорошего» конца придется побегать, причем, судя по всему, заведомо отказываясь от некоторых из квестов.

Тайны Зоны

Выполнение квеста задача довольно простая: стрелка на радаре указывает направление, на мини карте указано место назначения, иногда подсказывая, где конкретно искать нужный вам предмет или где конкретно прячется ваш контакт. По ходу нам встречаются разные потаенные места.





Традиционно, когда находишь очень уж запятанную нычку, или видишь какое-то место, куда очень сложно забраться, ожидаешь, что там будет что-то замечательное. Зона в этом смысле оправдывает ожидания. Почти все такие места, куда днем с трамплином и реактивным снарядом в одном месте не запрыгнешь, преподносит всяческие сюрпризы. Например, ползав по разным дырам можно найти пушки (или гранаты для гранатомета), костюмы защиты и экзоскелет, труп Гордона Фримена и прочие замечательные вещи. Так что советуем соваться везде, куда пролазит голова. К слову, как нам показалось, практически все нычки можно пройти без потерь в здоровье. То есть если вы видите тупик, за которым что-то спряталось, то, возможно, в тайнике есть другой ход.

В самых хитро спрятанных местах лежат самые крутые артефакты, дающие какие-то особо интересные свойства. Прочие артефакты, которые ближе к концу игры вообще валяются по всем углам, интересны только как источник денег – продав их можно подзаработать. Но вообще деньги в игре это далеко не первый предмет необходимости. Их, кажется, слишком много и они даются слишком легко. Даже чересчур. И тратить их особо не на что, кроме патронов да баночек с энергией для бега.

Раз уж мы заговорили о такой важной вещи, как оружие, то стоит сказать пару слов о «стволах». Пушки в игре, разновидностей которых достаточно много, бывают четырех видов – пистолеты (совершенно беспонтовая вещь после «дебюта» игры), дробовик (обрез), автоматы и винтовки. Винтовок мы нашли всего две – Гаусс (почти по Fallout) и снайперку (вещь!). Есть еще гранаты разных типов и гранатомет. Кроме того, гранатометом



оборудуются некоторые из автоматов, АК, например. На него же можно навесить глушитель, диоптрический прицел, который решает в случае использования высокоточного оружия.

Любое из представленных в арсенале нормального сталкера оружие имеет четыре характеристики (точность, скорострельность, удобность, повреждение), по которым и стоит выбирать себе «лучшего друга». Кроме того, как и любой другой носимый предмет в игре, автоматы-пистолеты имеют свою цену и вес. Износ конкретного «ствола» показан на специальной шкале, а новая пушка, еще ни разу не использовавшаяся, отличается специальной зеленой стрелочкой на ее изображении.

Одевать на «куклу» (открывая инвентарь) приходится только оружие, артефакты (они крепятся на пояс) и броньку, защищающую от всяческих воздействий – тока, взрыва-разрыва, удара, огня и прочего. К сожалению, кроме показателей точности оружия и показателей защиты брони и артефактов, сталкеры в игре ничем друг от друга не отличаются. Прокачки как таковой здесь нет, посему «ролевая» составляющая ограничена, как мы говорили, только диалогами и отношением к вам всех окружающих. Конечно, хотелось бы верить в лучшее, и ждать хоть минимального улучшения навыков стрельбы в последующих аддонах и патчах. Это бы увеличило интерес к такому, в общем-то, однообразному процессу, как убийство всех врагов на своем пути.

Говорит и показывает Киев

Красота – страшная сила! Смотришь на картинку в игре, прислушиваешься к звукам, и понимаешь – еще пару-десять лет, и компьютерную игру будет по-настоящему сложно отличить от реальности. В



S.T.A.L.K.E.R. некоторая неестественность видна в движениях персонажей. Например, когда они поворачиваются, то крутятся вокруг своей оси. Бег тоже не очень натурален, да и все персонажи одного типа одеты, бегают и говорят одинаково – одним голосом.

Приятно оформлены звуки действия аномалий, стрельбы, полета вертолетов и прочих «механических» событий. Они настолько органичны, что спустя несколько часов игры не задумываясь понимаешь: вот, в ушах «запикало», значит где-то здесь аномалия. Вот что-то затрещало – идем вокруг, потому что здесь радиация. Любая убедительно выглядящая ржавая железзяка вызывает подозрение: а не радиоактивно ли? Цельность игровой системы настолько впечатляюще четко проработана, что играешь с удовольствием, воспринимая все как данность, как естественное окружение...

Outro

По украинской степи клубится пыль. Легкие былинки на обочине, высокие камыши у соседнего озерца и листва на полях вдоль дороги колышутся под дуновением ветерка, слегка гудящего в ушах. Вдали, в тени от полуразрушенной автобусной остановки, в дрожащем от аномалии знойном воздухе угадываются силуэты прилегшей отдохнуть стаи собак-мутантов. На часах 13-25, на радаре впереди видна серая точка КПК убитого сталкера. Не удалось ему пройти свору.

Впереди долгая дорога к дальней стоянке сталкеров, не подозревающих о том, что один из них – предатель. Он моя мишень. За его убийство мне заплатят деньги. Ничего личного, просто работа.

«Шпиль»

Приколы нашего городка.

Припять

На то он и апрель, чтоб начать его с приколов, а потом прикалываться весь месяц. Вот мы и решили приколоться с самой яркой игрой месяца, разобравшись с тем, что интересенького можно найти в «Сталкере». Мы искали долго, и нашли несколько достойных вашего внимания ляпов, «пасхальных яиц» и просто «дырок в конструкции».

С радостью делимся всем этим с вами.



Непростительные оплошности разработчиков имеют место быть! На первой локации, за кладбищем техники, имеется Конец Мира. А если обойти здание у болот, можно посмотреть, как оно устроено под землей.



Возле труп Гордона Фримена можно найти замечательную пушку. Она один в один похожа на Фрименовскую, только имеет уникальное имя – Большой Бен. Семейное ружье заказчика, кстати, лежит в соседнем контейнере.



Интересно, что некоторые объекты были перенесены в игру идеально, без изменений. Но отдельные элементы переехали: памятник, например, перенесли в Припять. Да и площадь перед Дворцом Культуры поменялась.



Транспортные средства в игре ведут себя интересно: один и тот же ЗАЗ с одним и тем же номером встречается во всех локациях. Его товарищ – ЗАЗ с другим номером, как оказалось, вообще не ЗАЗ. Дело в том, что номер А 48 43 К1 действительно существует, но принадлежит микроавтобусу РАФ 977 коричневого цвета.



В лаборатории X-18, после толстого монстра, в большом зале, если подняться по лестнице, можно найти подсобку. На стене в комнатке висит фотка... Да-да! – это старая фотка разработчиков в том составе, в котором они брались за проект.



Когда мы отбиваем парня в зеленом комбинезоне, слева от вертолета можно найти широкий въезд в подвал. Возле правой стены там лежит труп Гордона Фримена из Half Life. КПК прилагается, пользуйтесь!

LARA CROFT
**TOMB
RAIDER**
ANNIVERSARY

MISS
SIMPSON
!GIVIAPIV
APPEAL





The Sims: Seasons The Sims: Времена года

Симулятор жизни

thesims2.ea.com/about/ep5_index.php

Разработчик: Maxis

www.maxis.com

Локализация: «Софт Клуб»

www.softclub.ru

Системные требования:

Процессор: 1,3 ГГц

Память: 256 Мб (512 Мб для Windows Vista)

Видео: 32 Мб минимум, DirectX 9.0c, T&L-совместимая видеокарта (для видео без T&L нужен более мощный процессор)

Винт: 1,5 Гб места на диске (5,0 Гб для The Sims 2 и The Sims 2 Seasons)

Классический подход

На свадьбу невеста должна надеть что-нибудь старое, что-нибудь новое, что-нибудь чужое и что-нибудь голубое.

Жизненный принцип американских невест

Симы плодятся вегетативно, причем чаще всего к ним что-то прививают, и объявляют получившуюся зверушку новым видом. Казалось бы: что тут хорошего? А вот и нет! Разнообразие – это очень даже неплохо! Жаль, что каждый раз за аддон приходится платить, как за целую новую игру, но, как сказал киллер одному проштрафившемуся бизнесмену, за все в этой жизни приходится платить! Что ж, мы снова заплатили, и получили...

...нечто старое

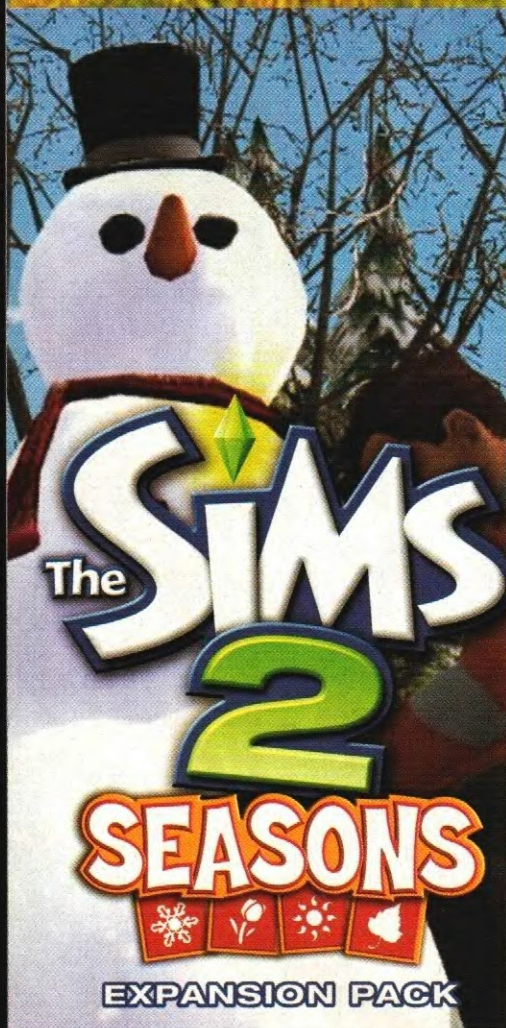
Старые, знакомые до рези в глазах и до каждой подворотни, три городка куда не делись, да и жители их, претерпев пару итераций со времен исторической оригинальной второй серии The Sims 2, которой мы посвятили целый спецвыпуск, остались на своих местах. Все те же панели,

все тот же выбор персонажей и семей, режим строительства, покупки, жизни и прочие радости жизни. Слава богу, изначально разработчики сделали хороший задел, позволяющий в дальнейшем не пухнуть над созданием очередного патча, устраняющего внезапный легкий вылет любимой «винды», как говорят админы, «в кору». Все крепко сшито и стабильно работает, радуя «симводов». Но появилось и...

...нечто новое

EA, продолжающая раскручивать «отчаянных» домохозяек и подрастающих геймеров на любви к симуляции нормальной

Если вы что-то потеряли под снегом – поведите по нему курсором, и снег под курсором станет полупрозрачным.





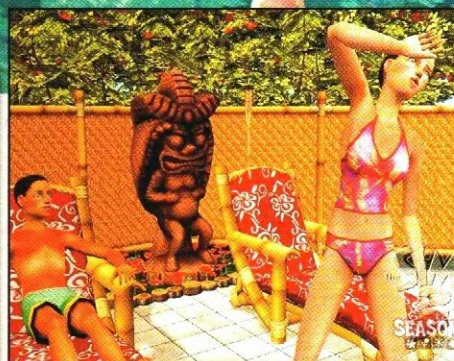
взрослой жизни, на сей раз пришла к тому, что неплохо было бы превратить перманент-

Молния может шархануть Сима и в джакузи, и в бассейне.

ное умеренно-континентальное лето во что-то более естественное, да и по дороге показать афро-американцам знойной калифорнии как выглядит снег и снеговик. Здравая мысль тут же была претворена в жизнь, причем по дороге она обросла такими «сезонными» фишками, как превращение пруда в заледеневший пруд, посадка, выращивание, культивация и сбор разных растений, а также прочей работой со всей плодородной историей. Результат превзошел все ожидания: как всегда тщательно продуманные нюансы радуют глаз и натруженный за «прокачкой» Симов «мозг».

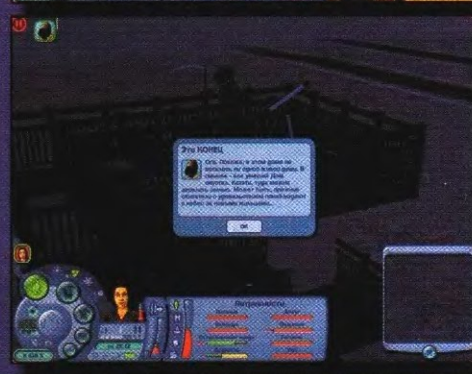
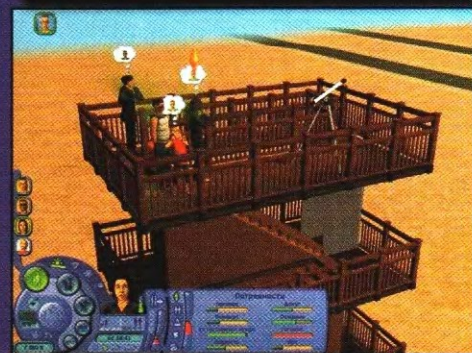
Чтоб пришел пингвин, зимой или осенью (лучше зимой) наловите рыбы, положите ее где-то, и ждите. А вообще он может прийти когда угодно и без рыбы.

В песенке поется «розы – красные, небо – голубое». Да, все идет своим чередом: 5 летних дней в городах Симс идет дождь или светит солнце, в 5 зимних – пасмурно и идет снег. Летом сильно жарит солнце, зимой реально холодно. Так холодно, что если выйти на улицу в одних трусах, то можно заболеть. Правда, если хотите, зиму можно ту-по пропустить: выставив порядок сезонов



«Разрушители мифов» в действии

Журнал «Шпиль!» пошел на смелый эксперимент: мы решили угробить жителей одного из городков, одев одного персонажа в зимнюю одежду, а остальных – по сезону. На вышке с телескопом собралась целая семья. Они топтались на крыше, дружно смотрели в телескоп, набирая баллы логики, общаясь, засыпая стоя и «ходя» под себя. Естественно! Ведь какой-то негодяй застроил выход с лестницы стенками (кто бы это был?). В итоге, сынуля генерала Гранта в зимней одежде «нагрелся», а остальные – нет. Спустя некоторое время все они потихоньку скончались с голодухи, и последний оставшийся в живых, только спустя несколько суток, стоя на самом солнцепеке в конце концов тоже перегрелся, после чего умер от голода. Так что перегрев (как и перемерзание) Симам противопоказаны, но они не критичны. Хотя официальные лица EA говорят, что и замерзнуть, и перегреться можно насмерть. Придется поверить!



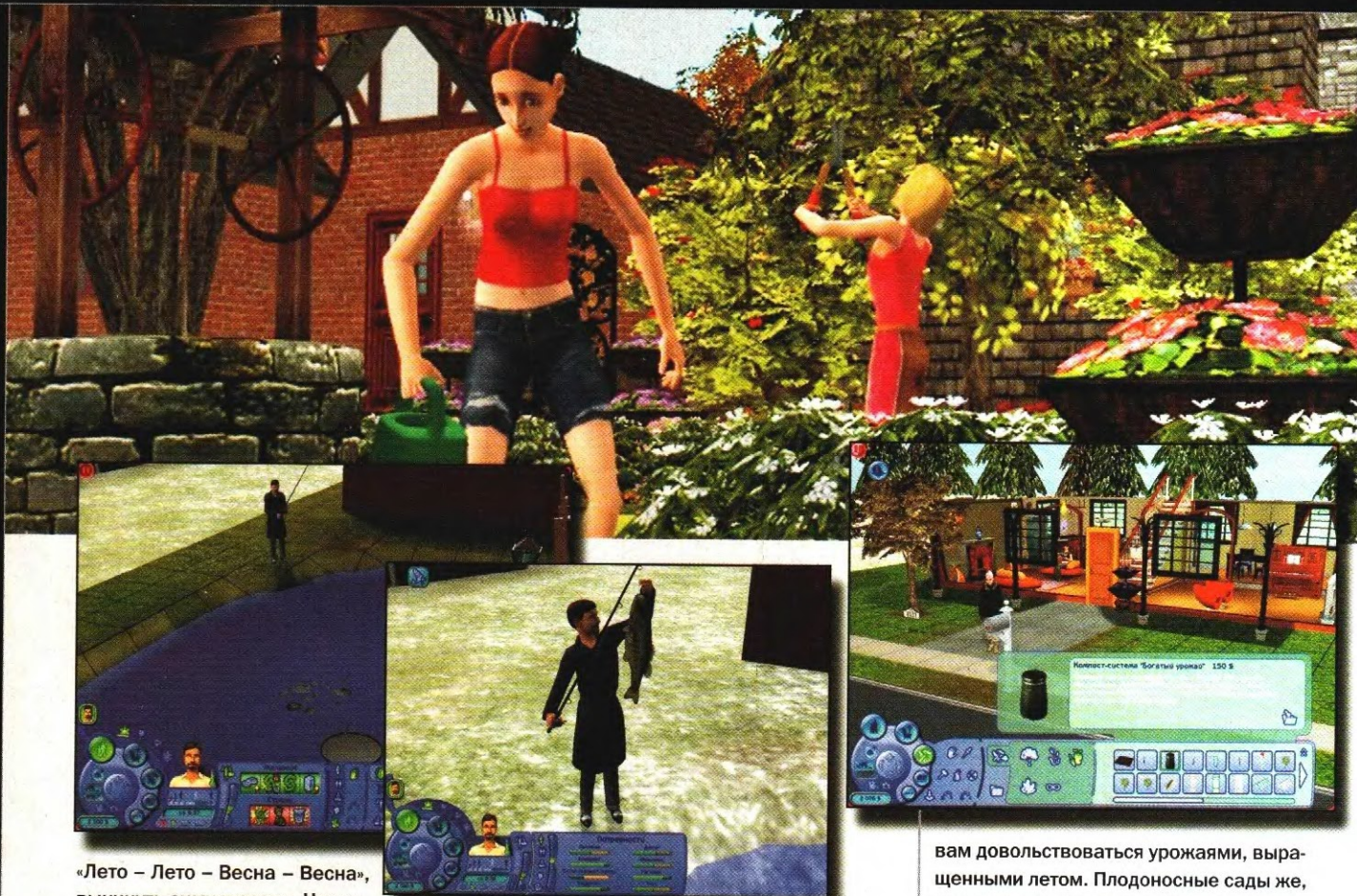
Оценка: 8

Геймплей: 8

Графика: 11

Звук: 7

Управление: 8



«Лето – Лето – Весна – Весна», выкинуть зиму и осень. Не запрещено, что поделаешь. Забавные черные парни из передачи «Тачку на прокачку», наверное, были бы довольны.

Для лета, осени, весны и зимы в игре сделана своя одежда. Правда, муниципальные служащие и представители разных компаний, которых традиционно можно вызвать, позвонив в «Услуги», как те елочки – зимой и летом одним цветом. Уборщица скачет по сугробам в своей мини-юбке, ничуть не смущаясь окосевших взглядов снеговиков. Странная приверженность к определенным нарядам не дает покоя и другим участникам шоу «Дом 12»: негодяйский Маккавити (по умолчанию) не желает идти ловить рыбу в приусадебном пруду ни в чем другом, кроме как в своем дурацком плаще. Что за мода одевать плащ на рыбалку? В общем, носят – что попало!

По всем счетам теперь можно заплатить одним махом.

За работу

Ловля рыбы не приносит ничего, кроме самой рыбы: навык «Рыболовство» отсутствует. Единственное, что можно зарабатывать, занимаясь браконьерством (ведь в реале весной, допустим, рыбу ловить нельзя – нерест) – медальки: бронзовую, серебряную, а там уже и до золотой один шаг. Та же ситуация и с садовод-

ством: навыка нет, но медальки-то, медальки! Боже, радость-то какая.

В общем, выловив рыбку, вы кладете ее себе в... Inventory! Да-да, наконец-то Сими могут носить с собой что-то в «Багаже» – например, косметичку, чтоб подправить макияж перед свиданием в вы-

вам довольствоваться урожаями, выращенными летом. Плодоносные сады же, как ни крути, придется обирать только по осени. Тут уж ничего не попишешь. Но если у вас осени нет – ну, тогда, когда плоды созреют, хотя урожай будет «пожиже».

Зато на садоводстве можно даже заработать – хоть какая-то экономика! Если не делать из яблок сок, а продавать их соседям, можно получить нормальную

Колодец желаний дает одно из трех: друзей (3 друга с параметром отношений 50), любовь (сомнительное удовольствие – сами проверьте!) или деньги (1000). Выберите то, что нужно именно вашему Симу.

ездном лоте. Рыбку можно поджарить и банальнейшим образом скушать, а можно повесить на стену как трофей. Если ловить рыбку достаточно долго, вам может посчастливиться – в качестве божьего трофея вы заполучите дырявый ботинок. Куда его девать – не знаю. Честно (некоторые пытаются готовить из него какие-то блюда). Точно так же, как я не могу избавиться от баночки с жуками, которую мне вручили в начале игры... Если самому их наловить, то... Нет, об этом позже!

Куда более «занятым занятием» кажется садоводство. Стройте теплицы (недорогие, черти!), и выращивайте фасоль, клубнику, огурцы, помидоры, перец или баклажаны хоть круглый год. Иначе, даже если вы купите навороченное пугало, посаженные в сугробе помидоры «загнут», и придется

прибавку к зарплате. Правда, чтоб вырастить хоть один помидор, его нужно Посадить, Поливать, Ухаживать, Удобрять, Окучивать, и еще бог знает сколько всего разного над ним вытворять. Натянутый садовник приходит довольно редко, и если посадка довольно большая, то фиг он что успеет сделать за свой рабочий день.



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http://games.1c.ua

7.62mm

«7.62» - тактичний бойовик
в стилі класичних представників жанру:

Jagged Alliance™, X-Com™, Silent Storm™, Бригада Е5.

Найманець-професіонал нищепорить за відомим російським "підприємцем", що ховається від покарання в невеликій латиноамериканській країні. Складна політична ситуація, протистояння військ диктатора і загонів повстанців, необхідність вірно обирати друзів та ворогів, перетворюють рутинну прогулянку країною у вкрай напружену пригоду.

Ключові особливості гри:

- Подовження кращої тактичної гри 2005 року *
«Бригада Е5:Новый альянс»
*за версією Gameland Award, журналів "Лучшие Компьютерные Игры", "Страна Игр",
"Навигатор Игрового Мира".
- Оновлена графіка
- Бойова система SPM® (Smart Pause Mode), що сполучає динаміку RTS з багатством тактичних можливостей Turn Based.
- Більш ніж 150 зразків зброї з реалістичними характеристиками і можливістю модифікації.
- Багатий вибір реальної амуніції і предметів екіпіровки.
- Три десятки найманців.
- Нелінійний сюжет, свобода прийняття рішень, кілька варіантів фіналу.

1C®
ФІРМА «1С»



СЛУЖБА БЕЗПЕКИ АЛЬГЕЙРИ

шукується за бандитизм, тероризм та замах на вбивство ватажок
незаконного збройного бандформування

РОЗШУКУЄТЬСЯ



ІНІЦІАЛІ ТОРМЕНС

середньої статури, зрост близько 170 см, волосся чорне, чоло високе
чі карі, широкі вилиці, ніс прямий, губи середньої пухлості.

ОСОБИСТІСТЬ: Людина, яка не боїться смерті, що розшукується
терміново повідомити представникам законної влади

ВІДПОВІДЬ ОЗБРОЄНА ТА ДУЖЕ НЕБЕЗПЕЧНА!

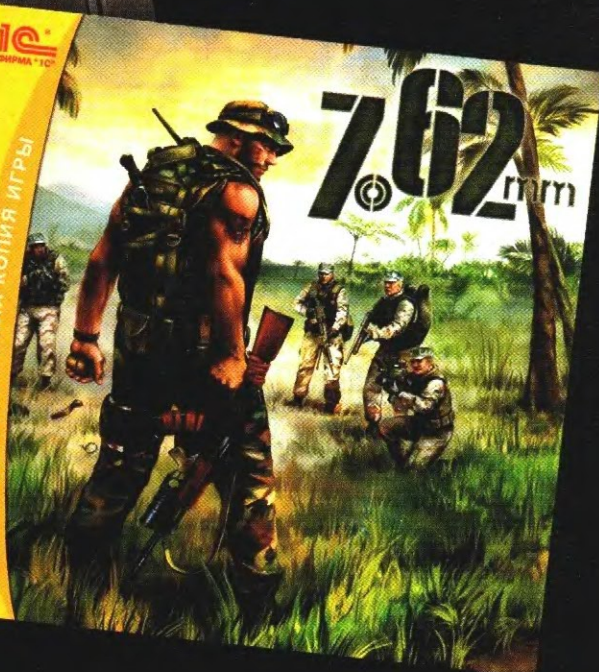
7.62mm

1C Мультимедіа, Фірма "1С", Апейрон



1C®
ФІРМА «1С»

ЛИЦЕНЗИОННА КОПІЯ ІГРИ



1C:Мультимедіа, Фірма "1С", Апейрон

Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпро»



© 2007 ЗАО «1С». Все права захищені.
© 2007 «Апейрон». Все права захищені.



Разные свежевыжатые соки
помогают в разных делах:
лечении, работе, учебе и пр.

Нечто «чужое»

Между прочим, если вы запишетесь в клуб садоводов (его представительница приходит к вновь созданным персонажам, кажется, быстрее почтальона и первого прохожего), то сможете получить скидку при покупке всяких садоводческих прикотов, да и сможете поучаствовать в конкурсе на самый-самый огород. Только не превратитесь в «ростомана» — эти зеленые «чудовища» только и думают, что о единении с природой, и в итоге могут быть излечены только с помощью средства «Нерастин»... Были одни зеленые человечки — стало больше. Иноплакетные симо-детишки получили новых зеленых друзей. Шизой, вообще-то, пахнет все садоводство — более кропотливой работы мир Симов еще не видел. Детей и то проще выхаживать, даже в этой версии игры, где они стали поживее.

В этом, пятом аддоне Симс, как я уже сказал, появилась разная погода — бывает солнечно и пасмурно, бывает дождь и снег. В дождь ваш Сим может захотеть, чтоб его шарахнула молния. Градом, как выяснилось, особо ничего побиться не может, зато молния может шарахнуть не только в незадачливового (или удачливового) Симы, но и в плодовое дерево, которому от этого наступит неотвратимый, как инфаркт, каюк. Да, чем больше у вас на участке деревьев, тем больше шансов, что молния придет к вам во двор и бичем

огненным накажет еретиков! (Прим. редактора: Нет, так сильно замораживать насчет Hellgate: London нельзя).



Стать ростоманом можно,
если переусердствовать
с опрыскиванием растений.

Нечто голубое

На полянке возле дома в голубом свете уличных фонарей ночью кружат светлячки. Красотища бесподобная! Наловив светлячков, можно использовать их даже для освещения. Света от них, конечно, маловато, и комфорта с уютом они прибавляют, кажется, всего ничего, но зато они живые! Через некоторое время они погибают, и баночку можно просто выкинуть. А бабочки, которые летают на полянке днем, стали в моем доме любимым местом обитания домашнего котенка: он забавно прыгал, стараясь поймать бабочку.

Чтобы светлячки в банке не умирали, нажимаем одновременно кнопки **Ctrl**, **Shift** и «С», после чего вводим в открывшемся окне **bugJarTimeDecay off** и жмем **Enter**. Чтоб деактивировать код, таким же образом вводим **bugJarTimeDecay on**.

Зимней ночью снег во дворе и замерзший пруд тоже становились голубыми. Но, что странно, полностью замерзший пруд, к сожалению, не предполагает катания на

коньках. Если хотите изобразить какого-нибудь героя передачи «Звезды на льду» или же хоккеиста Уэйна Грецки, то вам придется покупать каток... А это стоит почти 17 тысяч симолеонов! Большой каток стоит более 28 тысяч. Так же и на роликах можно кататься только на специальном катке — большом или маленьком. Большой стоит полтора десятка тысяч, а большой — вообще 25 тысяч симолеонов. Жаль, жаль, жаль... Любишь кататься — люби и деньги зарабатывать!

Графически все выглядит лучше, чем в прошлой версии: на воде — рябь, отражения, графика стала более детальной, опять же появились спецэффекты погоды. Новые карьеры геймера, музыканта, юриста, журналиста, учителя и любителя приключений тоже дают простор для творчества. Погодное устройство (называется «Генератор погоды (Супершаман 57)») дает свободу от природы, но и напрячься, чтоб заработать на него, тоже придется: набрать 7 тысяч баллов успеха — это вам не суперменом одеться!

В общем, игра стала еще одним шагом EA к совершенному симулятору жизни. И если в далеком будущем, когда всех жителей Земли съедят голодные китайцы и загнутся от несварения, планету населят киборги, они легко смогут взять за модель поведения какую-нибудь The Sims 911. Тогда одна рейсовая летающая тарелка не заподозрит, что на планете Земля царит не разумная жизнь, а всего лишь игра.

Max Pagan

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

Корекс Воїн



Виробництво в Україні — ДП «Еврософтпром»

<http://kv.games.1c.ru>

© 2006 ЗАТ «1С». Всі права захищені

2006 Гра розроблюється компанією Іно-Со. Всі права захищені



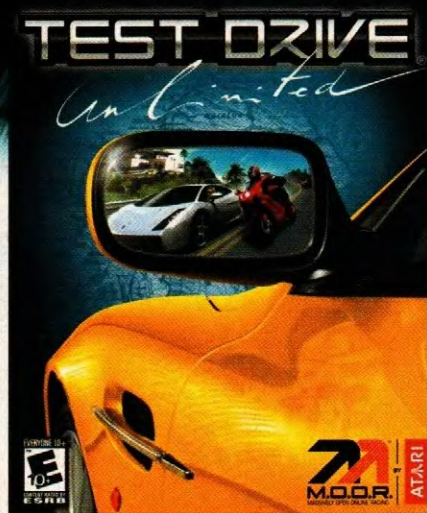
Game Development

PC

PS2

PSP

X360

**Test Drive Unlimited**

Аркадная гонка/online
www.testdriveunlimited.com

Разработчик: Eden Games

www.eden-games.com

Издатель: «Акелла»

www.akella.com

Системные требования:

Процессор: 2 ГГц

Память: 1024 Мб (идет на 512)

Видео: 128 Мб

TEST DRIVE

Unlimited

Возрожденная классика



Девушки и дети! Пожалуйста, закройте уши и глаза, пропустите первый абзац, откройте их, затем читайте обзор! Поче... потому что вступление у нас мужское и вам здесь не место.

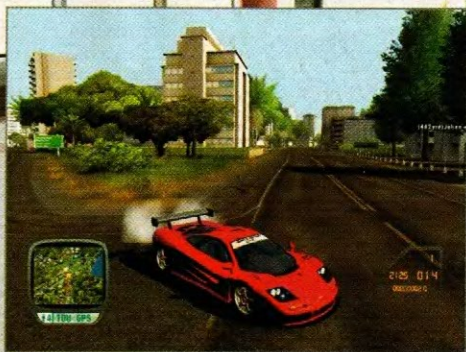
Итак, хлопцы, кто из вас не любит рев мотора мощной супермашины, лето, море, солнце, пляж гавайских островов, бешеные гонки, высокие ставки и красивых теток? Если вы нормальный человек, у вас классическая половая ориентация и вы не имеете психи-

ческих отклонений, тогда конечно любите!

Так уж сложен мир, что не все сразу могут взять билет на самолет и отправиться в райский уголок, чтобы как следует поразвлечься. Для этого нужен загранпаспорт, виза, немного денег, плавки, крем для загара и некоторое время. Если вам пока еще чего-то не хватает, можно потренироваться, а потом воплотить свои желания и в реальном. Чуть позже, когда отработаете навыки...

Подготовительные работы

Заполнив диск с Test Drive Unlimited, я сразу же установил игру на свой компьютер (предварительно освободив 10 Гигов места на любимом диске «Х» и сделав плановый Upgrade компа). Кликаю два раза мышкой по экрану, запускаю TDU и готовлюсь к посадке самолета в аэропорту одного из островков Гавайского архипелага, Оаху. Пристегнулся простынями! От винта! Туц, шварк и колесо самолета прикоснулось к земле.



Тут я почувствовал, что уже не я управляю игрой, а она мною. Ее атмосфера настолько затягивает, что оторваться от компьютера практически не возможно.

Поздравляем с удачной посадкой в аэропорту Оаху! Температура за бортом хорошая но не более того, солнышко светит, птички поют, а деревья зеленые. Выхожу из самолета, беру напрокат машину и мчусь что есть духу в агентство недвижимости, чтобы купить себе квартирку или домик (можно выбрать и то, и другое, первых денег хватит на любой вариант). Затем из своего нового жилища отправляюсь в автосалон за покупкой первой машиной и... и все, я полноценный игрок TDU. Могу делать все, что мне нравится.

Иа свободин!

Все чаще в аркадных гонках появляется свобода действий. Безусловно, выбирать последовательность прохождения игры приятно. Намного удобнее самому решать, что делать, как и когда. Но если речь идет об убийце Need for Speed, каковым отчасти является новый TDU, предоставлять возможность свободного перемещения в такой игре весьма рискованно. Одно дело GTA или «Мафия», где гонки играют второстепенную роль и совсем другое – Test Drive Unlimited, под завязку напичканный шикарными автомобилями, завораживающими гонками и запахом бензина, которым пропитан даже диск с игрой. Приятно осознавать, что Eden Games отлично сделала свою работу и свобода в игре ограничивается лишь береговой линией Оаху. Довольно-таки большой

и сделанный в максимальном соответствии с настоящим (см. врезку), остров можно проехать вдоль, поперек и даже по диагонали. Понятное дело, что игрок сам в праве выбирать, в каких гонках принимать участие, кого подвезти, какую машину купить, что делать, где жить и так далее.

Подобно NFS Underground 2, мы катаемся по городу и находим в нем всякие интересные. Поначалу доступно всего лишь несколько магазинов с автомобилями, агентство недвижимости, парочка домов/квартир, выставленных на продажу и совсем немного соревнований и заездов, в которых можно принять участие. Но по мере прохождения игры мы будем открывать новые локации. Их открытие происходит по такому принципу. К примеру, вы решили принять участие в соревновании, путь которого проложен вдоль прибрежной трассы и ведет от одного населенного пункта к другому. Когда финишируете (в данном случае не важно, каким будет результат), соревнования, которые встречаются на этом пути, станут доступными. Если бы вы не приняли участие в гонке, то для того чтобы увидеть эти

новые заезды или магазины, вам бы пришлось проехать эту же дорогу самому. А так и в заезде прокатились, и новые локации открыли. Одним ударом двух зайцев! Отчасти на этом и построен геймплей. Пути большинства соревнований и заездов пересекаются со стартовыми точками других гонок, магазинов или голосующих людей. Таким образом, проходя одни заезды, мы открываем другие, постепенно проходя всю игру.

Интересно, что даже после прохождения всех доступных гонок скучно не будет. Да, в игре нет цели как таковой, гонять ради того, чтобы гонять, рано или поздно надоест. Но не забывайте: кроме того, что перед нами прекрасная аркадная гоночка, Test Drive Unlimited также является и первой в мире MOOR (Massively Open Online Racing). Локализованная версия игры от «Акеллы» отлично дружит с GameSpy, а в скором будущем компания планирует создание собственного сервера в России. Так что вы сможете кататься с такими же гонщиками, как вы, устраивать собственные соревнования с реаль-





ными людьми, общаться с ними и очень часто встречать их в городе. Да-да, в городах будет полно таких же безбашенных гонщиков на скоростных автомобилях, которые будут гонять на бешеных скоростях, лавируя меж городского трафика.

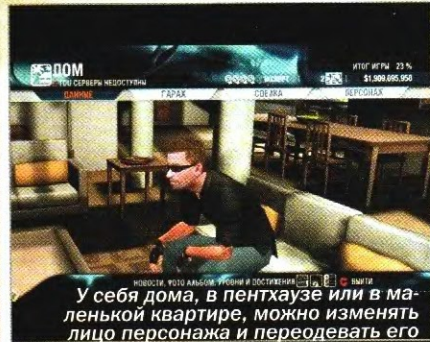
Вас подвезти?

Игра в одиночку без подключения к серверу прекрасно передает принципы классических гонок старой закалки. Однако современный геймер не привык к обычным гонкам, ему, видишь ли, подавай супергиперсовременную систему тюнинга или злых копов, которые готовы сделать из нарушителя груду металлолома только за то, что он проехал на красный цвет. Такого тут нет, зато есть отличная игровая атмосфера, сногшибательная графика и очень затягивающий игровой процесс. Иногда, правда, затянутые заез-



ды и блуждание по острову в поисках очередного соревнования могут наводить тоску, но со временем, когда к игре привыкаешь, такое ощущение проходит.

Заезды с противниками и не очень, можно условно разделить на две части. Первые – соревнования с другими гонщиками или гонки на время, вторые – специальные задания. Гонки с оппонентами или без, кольцевые и не очень, ничем особенным не выделяются среди массы



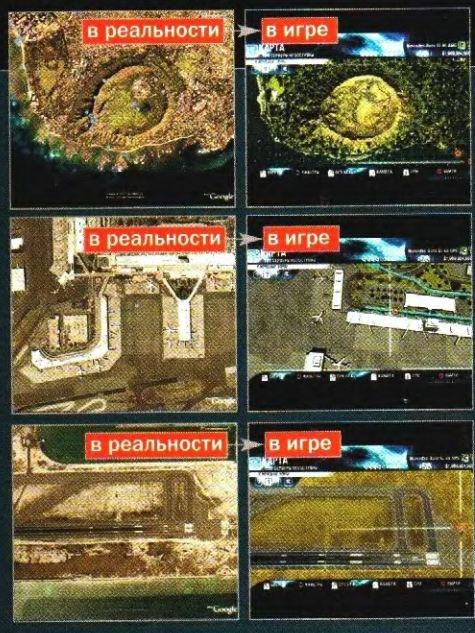
таковых в других играх. Ничего особенного тут не изобретено: есть гонки на время, на вылет (последний выбывает), на скорость (нужно выжать из машины максимальную скорость) и простые соревнования за одно из призовых мест (1, 2, 3, золото, серебро, бронза).

Куда более интересны и оригинальны специальные задания. Время от времени мы сможем выполнять мини-миссии, как то перевозка груза из одной точки в дру-



Реализм. есть

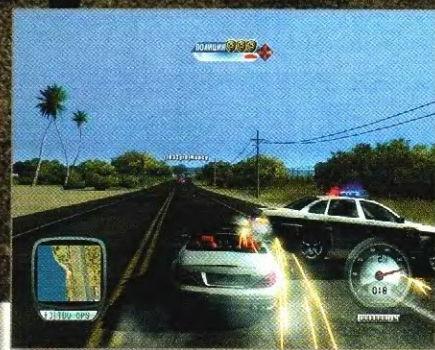
Остров Оаху, по которому мы катаемся в Test Drive Unlimited – воссозданный в игре реальный островок гавайского архипелага. Он смоделирован в полном соответствии с настоящим островом, что, учитывая его не малые размеры, очень трудно. Несмотря на большой объем работы, соответствие виртуального острова территории настоящего просто поражает. Мы сверили карту Test Drive и снимок со спутника в Google Earth. Результаты заставили испытать легкий шок. Впрочем, смотрите картинки слева и справа.



Копы в игре не отличаются избытком мозгов, однако наличие в TDU полиции дисциплинирует участников движения



Знакомьтесь: клумба Mercedes-Benz



гую или доставка суперспортивного автомобиля в определенное место.

Грузы возить нелегко, на их перевозку обычно дается мало времени и иногда может банально не хватить скорости автомобиля, чтобы вовремя привезти посылочку. А за неустойку придется расплатиться наличкой, так что лучше перестраховаться и перед выполнением такого задания купить новую машинку, улучшить старую или просто взять напрокат более скоростной автомобиль.

С перевозкой машин ситуация проще. Ее можно доставить когда угодно, главное чтобы водитель не ездил на ней по обочине, не дразнил копов и не врезался на скорости 200 км/ч в бетонную стену. При каждой, даже незначительной аварии или съезде на обочину с максимальной начисляемой за перевозку машины суммы снимается неустойка. И сделать так, чтобы стоимость доставки равнялась нулю, поверьте, очень легко.

Для разнообразия можно иногда подвозить так называемых автостопщиков, голосующих на дороге. Ими могут быть красавчег-мужчины или девушки модельной внешности. Подбирая их, вы на вре-

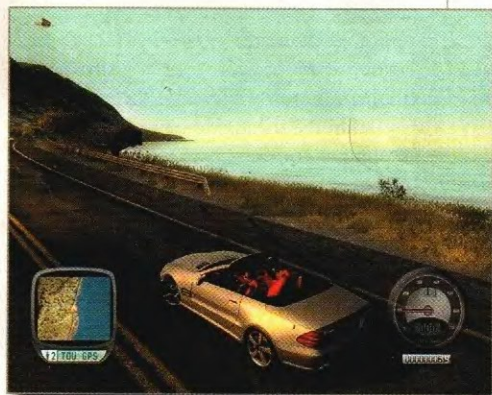
мя становитесь Даниэлем из фильма «Такси» и ищите оптимальный путь, чтобы как можно быстрее доставить пассажира к точке назначения. Входить в поворот на бешеной скорости, гонять по встречке и нарушать все правила дорожного движения придется постоянно, потому что местные нетерпеливы и долго ждать не хотят. При этом ни в коем случае нельзя кататься по обочине или играть в догонялки с местным трафиком, потому что дядьки и тетки тут очень нежные и терпеть не могут неаккуратных водителей. Любая ошибка снижает рейтинг вождения и если таких ошибок будет много, пассажир без разговоров выйдет из машины. За перевозку таких вот теток и дядек вы получаете не деньги, а специальную валюту для покупки новой одежды в супермодных бутиках, необходимой для того что-

бы набрать высокий рейтинг. Раз уж заговорили об одежде, стоит отметить возможность изменить персонажа по своему (или не своему) образу и подобию. Можно менять лицо, прическу, одежду (очки, футболка/рубашка, брюки, обувь) и пол (мужчина, женщина, выбирается в начале игры). Конечно, есть определенные ограничения, но в целом вполне можно создать неповторимый аватар.

Кроме вышеперечисленных заездов, встречаются разбросанные по всему острову лихачи, которым можно предложить погонять на время, предварительно установив точку старта и финиша. Это что-то на подобие стритрейсеров из NFS Underground 2.

Язык до Киева доведет

Ко многим гонкам или магазинам можно добраться в один клик на GPS-навигаторе, однако есть множество локаций, к которым придется прие-





жать самому. На это уходит много времени, что после NFS и прочих стритрейсинговых гонок, выглядит откровенно дико и странно. Кто, скажите, захочет долго ехать до населенного пункта для того, чтобы там погонять с какими-то чуваками и снова вернуться обратно? Снова вспоминаются разбросанные повсюду локации, которые открываются только после того, как мимо них проедет ваш автомобиль. Видимо, для этого нас и принуждают постоянно ездить по острову...

Не скучай!

Но не думайте, что это так уж занудно и скучно. Ни в коем случае! Вот вам краткая инструкция того, как не уснуть за рулем. Расслабьтесь, дорога будет долгая, а вам нужно получить от нее удовольствие. Включите кинематографическую камеру (меняется клавишей «С»), заведите мотор и наслаждайтесь красотой местных пейзажей, автомобилей, прорисовкой всего, спецэффектами и вообще, включите воображение, представьте, что вы действительно находитесь за рулем настоящего автомобиля. Это не сложно, ведь здесь очень многое напоминает реальную жизнь. Симпатичный трафик показывает повороты и старается соблюдать правила дорожного движения, иногда реагирует на мигания фар и гудок сигнала. Иногда мимо вас будут проноситься суперкары и мотоциклы на бешеной скорости. В принципе, превышать скорость можно и вам, правила местного движения немного странны. Так, можно беспрепятственно погонять по городу на бешеной скорости, проезжать на красный свет, кататься по обочине и так далее. Но стоит нам только хотя бы немного зацепить ни в чем не повинный трафик, как сразу же

откуда-то появятся копы и попробуют вас догнать, чтобы снять штраф (не маленький, кстати) или, если не хватит денег – посадить в тюрьму на несколько секунд. Срок не долгий, но этого достаточно, чтобы игрок задумался, стоит ли в следующий раз попадаться в руки полиции. Напрягает... Что характерно, если кто-то врывается в вас или вы кого-то подрезаете и резко тормозите, так, что представитель трафика непроизвольно вас толкнет, полиция на это не обижается. Но и не ловит настоящего виновного. По большому счету, копы здесь более носят психологический порядок, они нужны для того чтобы гонщики, играющие по онлайн, не превращали геймплей в безобразие. Толку от них мало, в том смысле что реальную опасность собою стражи дороги не представляют. Но, в то же время, просто так от вас они не отцепятся. Так что, граждане водители, соблюдайте правила дорожного движения!

Тачки не на прокачку

Тюнинг автомобиля ограничился всего-навсего тремя пакетами обновлений для каждой машины. Все апгрейды внутренние, внешних изменений практически нет. Выбрать желаемые колесные диски, расцветку салона и цвет машины можно только при покупке автомобиля, в автосалоне. Потом можно будет изменить только цвет машины, заехав в специальный магазин. Обидно, однако...

Отдельного внимания заслуживают автомобили и мотоциклы, количество которых очень приближено к сотне. Конечно, много-много лицензированных машинок этим современным геймеру не удивит. Поэтому смотреть на TDU, разинув рот, заставляет другое – высококачественная детализация и исполнение каждой машины.



В водительской кабине можно осмотреться и выбрать необходимый угол обзора

Порою складывается впечатление, что мы катаемся в настоящей машине. Приятно, что машины отлично детализированы и внутри. Так, сидя за рулем и используя камеру «из кабины», можно осмотреться, глянуть вправо-влево и зафиксировать камеру в нужном положении. Кстати, ракурс можно выбирать и в других камерах.

Несмотря на то, что мы имеем дело с аркадной гонкой, в Test Drive Unlimited просматриваются элементы simulators. Так, каждая машина ведет себя на дороге по своему, чувствуется ее вес, привод колес, мощность двигателя и так далее. А катаясь верхом на мотоцикле мы попадаем в мини-мотосимулятор. Проявляются другие ощущения, сразу чувствуется разница между четырех- и двухколесным транспортом. И это хорошо. Но есть и то, что не очень хорошо – в игре нет системы повреждений. Но это не так уж плохо, ведь есть люди, для которых вид разбитого Aston Martin может вызвать разрыв сердца. Так что, разработчики позаботились о сохранности вашего здоровья. И это хорошо для меня, а все остальное...

Подытожим итоги и подведем выводы

В конце каждой статьи обычно пишут что-то наподобие «пришло время итоговать подводу». Давайте подведем итоги. Test Drive Unlimited выполнила свою миссию на нашей планете: она возродила серию, с которой начинался мир автомобильных гонок, она стала первой и, понятное дело, лучшей на данный момент MOOG, она является одной из самых красивых авто-игр на ПК, ну и, конечно же, она немножко ранила Need for Speed. Но не убила.

Саныч

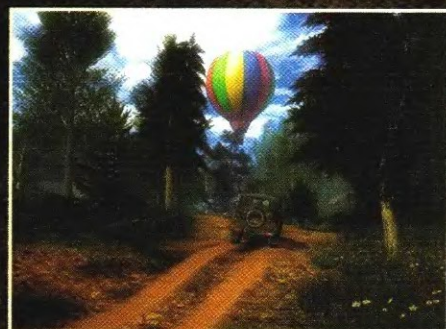
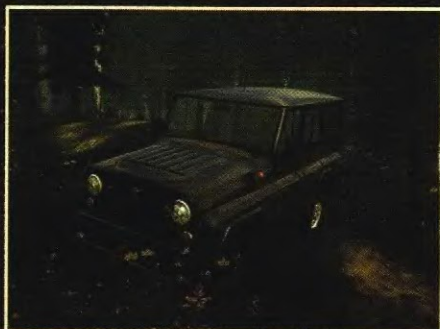
Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)



- о модельний ряд позашляховиків Ульяновського автозаводу
- о використання пониженої передачі та блокування міжколісного диференціалу
- о п'ять регіонів Росії
- о погодні умови, що впливають на проходження трас
- о реалістична фізична модель та модель ушкоджень



Реклама

www.4x4game.ru



PC

PS2

GC

X360

Battlestations: Midway

RTS/Action

www.battlestations.net

Разработчик: Eidos Interactive

www.eidos.com

Издатель: «1С Украина»

games.1c.ua

Системные требования:

Процессор: 2,5 ГГц

Память: 512 Мб

Видео: 256 Мб



BATTLESTATIONS MIDWAY

Игрушек на тему «Второй мировой» хоть пруд пруди, не меньше и фанатов этой темы. Не удивительно, что игр данного поджанра очень много, а новинки в локализации от «1С Украина» появляются чуть ли не раз в неделю. На этот раз бесконечный список игр пополнила Battlestations: Midway. Это своеобразный гибрид стратегии и экшена, жанр которого определенно назвать нельзя. Видимо, Eidos Interactive решили изобрести велосипед. По крайней мере, трехколесный детский «Гномик» им удался...

Симулятор? Уу! Стратегия? Уу!
А что же тогда?

В игре представлено 11 кампаний, на протяжении которых мы примем участие в напряженных исторически достоверных баталиях. Война ведется при помощи самолетов, кораблей и подводных лодок, суммарное количество которых зашкаливает за полсотни. Баталии пропитаны экшеном: вы все время будете стрелять, уклоняться от атаки и обязательно двигаться. Кстати, о «двигаться». Очень удивило, что в игре

можно включить автоматический прицел и без проблем передвигаться по карте, не стреляя и не особо заботясь о тактике боя. Впрочем даже ручной прицел плохо знаком со словом «физика».

Но не стоит переживать. Тех, кто не особо любит летать и плавать, вполне удовлетворит стратегический режим. Можно управлять всеми войсками с помощью мышки как в стратегии или же перейти в режим персонального управления юнитом как в экшене. Идея неплохая, а вот реализация местами спорная. У Eidos в итоге толково не получилось ни то, ни другое. Впрочем, на любителя.

Мертвая зона

Удивительно, что все поля битв загромождены боевой техникой, а вот людей-то на картах практически не встретить. Представьте себе огромный корабль, не имеющий на борту ни одного человека. Дороги, дома и пристани безлюдные, машины стоят, а людей рядом нет. Кажется, здесь произошло что-то ужасное.



Поля битвы в «Мид-взе» на удивление малы, равно как и дальность стрельбы боевых машин, что тоже не есть хорошо.

Управление боевой техникой подозрительно

но легкое. Вспомним «ИЛ 2 Штурмовик»: люди неделями просиживали, чтобы вникнуть в тонкости управления. А тут техникой можно управлять только мышкой, иногда пользуясь связкой WASD. Если верить этой игре, управлять катером намного тяжелее, чем самолетом. Бред... Физика? Ее нет. Разработчики Battlegrounds не прошли курс обучения 7–11 классов начальной школы (или как это у них там называется) и не знают, что там понапридумывали всякие Ньютоны и прочие Менделеевы. У техники есть только полоса жизни, поэтому никаких отломанных хвостов, пробоин в палубе как и любых других повреждений нет. Лишь когда жизни закончатся, вы сможете увидеть красивую анимацию «смерти» юнита.

Симпатично, ничего не скажешь

Приятно порадовала техническая часть игры. Графика просто великолепна и красива, особенно хороши спецэффекты, прекрасно проработана и анимация, а озвучка и фоновая музыка отлично дополняют игровую атмосферу.

Но маска в виде спецэффектов, отличной графики, музыки и экшена скрывает за собой массу недостатков, перечисленных выше. Что касается совмещения жанров, то управление техникой сделано, на мой взгляд, лучше, чем встроенная стратегия, по сути, требующая доработки. В любом случае, динамичные сражения не оставят равнодушным любителей игр о «Второй мировой». Благо, несмотря на повсеместную аркадность, искусственный интеллект здесь сделан очень даже неплохо. В общем, любителям экшена с элементами тактики и стратегии (которых не так уж и много) стоит опробовать игру обязательно.

Manson



СТАЛЬНОЙ МАРШ

РУССБИТ-М
У К Р А И Н А



БОЕВЫЕ РОБОТЫ НА СТРАЖЕ ЗАКОНА!



**ИЗДАТЕЛЬСТВО, ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ
ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ ИГРОВЫМ КЛУБАМ**

ТЕЛ. +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09
WWW.RUSSBIT-M.COM.UA
E-MAIL: INFO@RUSSBIT-M.COM.UA

Оценка: 9

Геймплей: 8

Графика: 10

Звук: 10

Управление: 7

Сюжет: 11

PC

PS2

GC

XBOX

«Смерть шпионам»

Стелс-шутер от третьего лица

smersh.games.fc.ru

Разработчик: Haggard Games

Издатель: «1С Украина»

games.fc.ru

Системные требования:

Процессор: 1,7 ГГц (2,4 ГГц)

Память: 512 Мб (1 Гб)

Видео: 128 (256 Мб), шейдеры v.2.0,
DirectX 9.0c

Винт: 3 Гб

DirectX-совместимая звуковая карта

Тяжело в бою, легко в учении

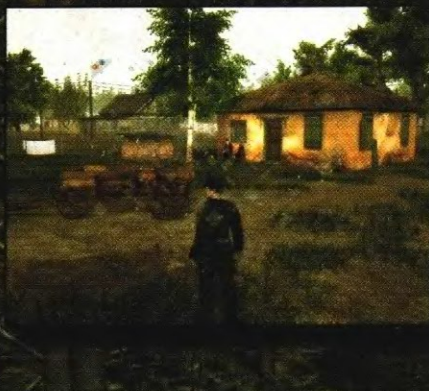


Трудно себе представить игровой жанр, требующий больше спокойствия и умиротворенности, чем Stealth. Миссии, в которых для того, чтобы пройти мимо стражника нужно ждать больше 20 секунд, большинству геймеров вообще неинтересны. Рядовой шпион любит рубить на лево-направо, останавливаясь для того, чтоб съесть аптечку или выпить зелье кислотного цвета, а потом снова берется за мачете или пулемет. И только адепты учения Будды могут быть настолько терпеливыми, чтоб дожидаться нужного момента, подойти тихонько сзади, и, скрутив голову еретика, засунуть его труп в ящик. Именно такими фокусами и зарабатывает на хлеб главный герой игры «Смерть шпионам».

Ради красного словца мы, конечно же, переврали весь сюжет. Во-первых, сортировать трупы по ящикам в новой русской игре ростовской команды Haggard Games придется нечасто, и тому есть причины, которые мы разберем ниже. Во-вторых, сидеть по кустам часами, как в первом Splinter Cell, мы тоже будем нечасто – геймплей тут все же слегка подкачал. И, в-третьих, не на хлеб зарабатывает тезка главного «сплинтерселовца» Сэма Фишера Семен Строгов, а защищает страну от

врагов. Зарабатывать на хлеб, подставляясь под пули – это, конечно же, глупо. А Семен занимается именно тем, чем занимались бойцы четвертого отдела знаменитого СМЕРША, то есть наводит маршфет за линией фронта во время Второй Мировой.

Итак, курс молодого бойца в игре пройдет на «Ура!», тем более, что управление и интерфейс мало отличаются от стандартных настроек и GUI игр этого жанра. Оказывается, мы можем стрелять из всех видов оружия, совершать всякие кунштуки, типа «красться», метать ножи (что радует), гранаты, водить автомобиль (что радует еще больше), и заниматься похожими штуками, которые пригодятся в нелегкой шпионской работе. К сожалению, обращением с оружием и удивительным приемом заканчивается боевая подготовка Семена, и рукопашный бой в «СШ» отсутствует как таковой. Кроме того, Строгов по сравнению со своим американским тезкой и коллегой жутко неповоротлив: лазать по стенкам и прыгать, как макака, он не может. Поэтому геймплей и состоит в том, как правильно обойти врага, нежели как подойти к нему и обезвредить.



На всех разнообразных локациях, куда волею начальства Семена забрасывает судьба, нам открыты все дороги, и нелнейность поначалу радует до слез. Потом, правда, оказывается, что без ключевого квеста или какого-то важного события, которому по сюжету суждено произойти, не обойтись. Но, тем не менее, первоначальный выбор оружия и снаряжения для задания, и планирование акции на месте лежит на нас.

Можно попытаться прорваться с боем, но, во-первых, врагов в игре слишком много (слишком!), и перебить их всех – патронов не хватит, а, во-вторых, отдельные миссии предполагают все же бесшумное прохождение. Тут реалистичность игры часто сталкивается лоб в лоб со здравым смыслом: например, можно снять с врага форму, и одеть ее, расхаживая по стану врага, но если вы не убили солдата, а оглушили или усыпили (чтоб обошлось без кровищи на мундире). Но в тот момент, когда вы тупо ду-



шите своего «донора униформы», в двух шагах от вас может стоять три его товарища, и никак не реагировать на хрипы и подозрительную возню за спиной. Дело в том, что мы на мини-карте четко видим, что видят (угол зрения и степень «встревоженности») и что могут услышать (радиус «действия слуха») наши противники, а ряд «бесшумных» действий не предусматривает того, что нас заметят. В итоге, если залечь в кустах (где в реальной жизни нас никто бы не увидел), то нас могут пощипать, а вот если тихо перестрелять одного за другим 10 человек в одной комнате, используя пистолет с глушителем, никто не поднимет тревогу.

Графически игра выглядит, как продукт поза-позапрошлого года: очень аккуратно, но в то же время немного по-детски, созданные пейзажи, юниты, да и сама мини-карта, слегка замыленная картинка – все это говорит лишь о том, что разработчики молодцы, но молодцы начинающие. Если не знать, что это чуть ли не дебют девелоперов, то ставишь графике 8, но с учетом особенностей – смело можно было бы повышать отметку в дневнике до «10». Но мы не в школе.

Практически полное отсутствие игровых звуков, конечно, смущает. Кажется, что



ты оглох или «недослыхиваешь» чего-то. Чистый прокол разработчиков и никак иначе. Тем не менее, то, что было сделано в плане озвучки, было сделано так же аккуратно и дотошно, как и графика.

История Семена Строгова, рассказанная нам в игре, мало похожа на похождения бравых СМЕРШевцев из фильма «В августе 44-го», где была и стрельба по-македонски, и выслеживание, и погони, и допросы, и хорошая физическая подготовка бойцов отряда. Здесь же, когда герой не может перелезть через забор, слегка недоумеваешь. Но снова вспомним о том, что Haggard Games только начали большую дорогу в мире игр, и заявили о себе громко, пусть и «перепев» несколько популярных стелс-хитов, но сделав это так, что за державу не обидно.

И, учитывая, что Снейк, Сэм и Хитман пока находятся в отпуске, рекомендуем всем поклонникам жанра ознакомиться с новым именем Stealth-action.

Икебот Эрастов

СПРАВКА

СМЕРШ (аббревиатура сложена из начальных букв широко известного лозунга «Смерть шпионам!») – Главное управление контрразведки «СМЕРШ» Народного комиссариата обороны (НКО) СССР. Преобразовано из Управления особых отделов НКВД Постановлением Совета народных комиссаров СССР от 19 апреля 1943 г. Тем же Постановлением были созданы Управление контрразведки «СМЕРШ» НКВМФ СССР и отдел контрразведки «СМЕРШ» НКВД СССР. Деятельность ГУКР СМЕРШ включала фильтрацию солдат, вернувшихся из плена, а также предварительную зачистку освобожденных территорий СССР и Восточной Европы от немецкой агентуры и антисоветских элементов.

«Википедия», wikipedia.org



Оценка: 9

Геймплей: 10

Графика: 8

Звук: 7

Управление: 10

Сюжет: 9

PC

PS2

GC

XBOX

ПАРАГРАФ 78

Учебник физики: §78. Выучили? А теперь контрольная!

- Хочу быть Гошей Куценко!
(Медв. Виталька)
- Хочу быть нормальной игрой!
(игра «Параграф 78»)

Пора бы господину Куценко в Голливуд — на роль Hitman'а. Или Риддика. А пока — «Параграф 78».

В чем соль «П78» в гейм-версии?

Горстка прожженных спецназовцев вынуждена обтрусить пыль и взяться за работу. Почему? Надо! ☺ Живут ребята по жесткому уставу. Параграф 78 — самая интересная его часть, предписывающая делать себе «секир-башка» в случае угрозы остальному миру, что, ясное дело, и случается. На секретной базе, где живут секреты, известные даже карапузам, вырвался вирус, и люди превратились в неправильных зомби: вместо неповоротливых мешков мяса здесь — проворные живчики.



Параграф 78

КИНО-FPS

www.gaijin.ru/projects/p78.htm,
games.1c.ru/p78/?type=info

Разработчик: Gaijin Entertainment

www.gaijin.ru

Издатель: «1С Украина»

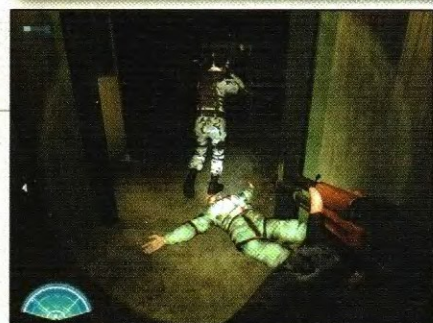
www.games.1c.ru

Системные требования:

Процессор: 2,2 (2,5) ГГц

Память: 512 Мб (1 Гб)

Видео: не ниже, чем GF 5600



Ролик наспех рассказывает о происходящем, после чего нас отшвыривают (иначе не назовешь — видеовставки вклеены в игру на «тяп-ляп») на пять лет назад. На лицо ошибка, как и с «Волкодавом»: вместо сюжета невразумительный экстракт, в котором без книги не разобраться.

С точки зрения физике в игре все плохо: несмотря на обещания и наличие лицензии AGEIA PhysX интерактивность не удалась. Остается в сердцах пинать бочки.

Врагов «куча мала» — люди, зомби и летающая чепуха, да еще что попало в том же духе. AI — как мёд, согласно учения Винни-Пуха: то он есть, то его сразу нет. Оружие не радует ни капли.

Стоит сказать, что наши разработчики мало помалу учатся обращаться с графикой — современные эффекты имеют место быть. Локации на открытом воздухе получаются еще

TMNT

THE VIDEO GAME

ЧЕРЕПАШКИ НИНОДЗЯ

Русс **БИТ-М**

У К Р А И Н А

ИЗДАТЕЛЬСТВО
ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ
ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ
ИГРОВЫМ КЛУБАМ

слабовато, зато в закрытых – потрясающе. Потрясающе скучно! Да и вообще, как только по сюжету нашей

команде с клоном дяди Гоши бок-о-бок надобно лезть в коридоры, игре наступает безоговорочный капут. Ибо наблюдающееся в начале игры разнообразие действий (хотя и недомотивированное со стороны руководства) с разгону въезжает в тупик под названием «коридорно-бабайный жаж».

Звук «сказан» «натуральными» актерами и получился как всегда – на уровне «имеется».

В целом, игра «П78» похожа на «Инстинкт». Местами лучше. Местами просто невыносимо. А еще в игре полно багов, ляпов и загадочных скачков FPS.

В который раз, будто Маркс/Энгельс/Ленин с бородами наизготовку на нас смотрит коммерческий комплект Книга/Игра/Фильм. Жаль, в нагрузку не вручают плюшевую куклолку Гоши Куценко. Витальке бы понравилось его грызть. ☹

В общем, наш вывод: от выхода визуально-литературного сборника «Параграф 78» народ ничего не выиграл. А вообще, мы критикуем, чтобы самим потом втихаря играть. ☹

Провальная ли вышла игра? Нет! Просто очередной шаг на пути эволюции. Не в обиду разработчикам: ребята стараются, и их рост заметен. Мне они симпатичны и я желаю им удачи и верю в их успех! Но не в этот раз.

—Naralm—
и побрившийся
налысо медведь-фанат



ОНИ ВЕРНУЛИСЬ!
УБОЙНЫЙ ЭКШН ПО МОТИВАМ ОДНОИМЕННОГО ФИЛЬМА



ТЕЛ. +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA
E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA



PC

PS2

GC

XBOX

Trackmania United

Аркадная гонка/online

www.tm-united.com

Разработчик: Nadeo

www.nadeo.com

Издатель: «Бука»

www.buka.com

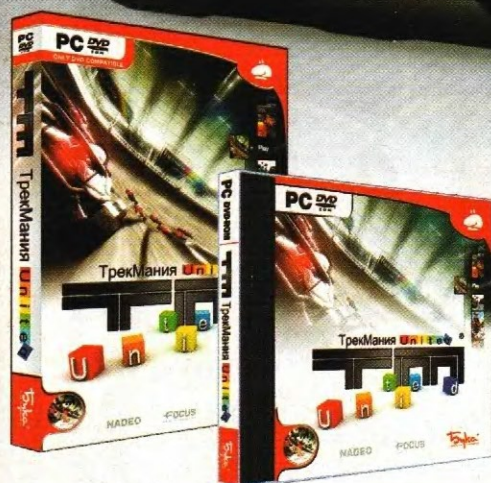
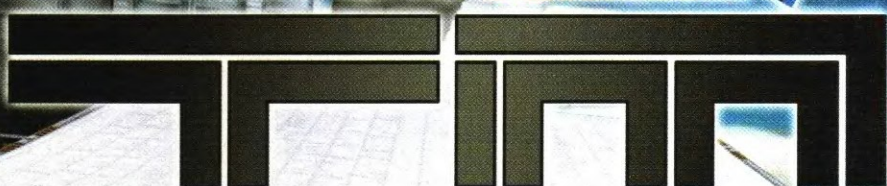
Системные требования:

Процессор: 1,6 ГГц

Память: 256 Мб

Видео: 64 Мб

TrackMania United



Сборная солянка по-французски!

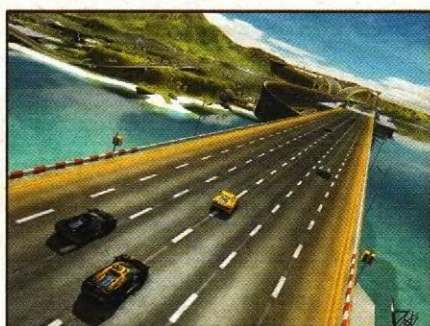
Любая «Трекмания» независимо от ее возраста, пола, достатка и политических взглядов, всегда была интересной и оригинальной игрой. Даже самая первая, Original, несмотря на отсутствие вменяемой физики и красивой графики, заставляла игроков часами колесить по небольшим трассам, высисывая идеальную траекторию, чтобы выиграть еще одну десятую долю секунды. Чуть позже появилась Sunrise, очаровавшая публику своей красотой, бешеными скоростями суперкаров и головокружительными прыжками. Здесь уже проблем с графикой не наблюдалось и «Трекмания» снова заняла почетное место на наших жестких дисках.

Но не на долго, потому что совсем скоро игроки пересели на Nations, которая перевернула с ног на голову мир online и стала безоговорочным лидером в мире онлайн-аркадных гонок.

Единственное, что напрягало во всех «Трекманиях», так это однообразные, типичные для конкретной игры декорации и очень малое количество тачек. Со временем это однообразие надоедало и ситуацию не спасал даже встроенный редактор карт. Но теперь, когда вышла United, о былых недостатках можно забыть. Навсегда!

Новое старое

United – место встречи трех предыдущих «Трекманий». Чтобы принять участие в заездах Original, бешеных гонках Sunrise или прокатиться по стадионам Nations, теперь не нужно каждый раз запускать отдельную игру. Достаточно кликнуть два раза по иконке «Трекмания United»





и вы попадете сразу в три игры одновременно. Разработчикам хорошо удалось совместить столь разные стили езды в одной игре. Да не просто совместить, а еще и позволить гонщикам со всего мира без проблем соревноваться в онлайн, как на маленьких «джипиках», так и на спортивных болидах.

В лучших традициях «Трекмании», нам предстоит искать идеальную траекторию, по которой можно быстрее всего добраться к финишу, преодолев все препятствия. По-прежнему движение автомобилей не поддается законам физики, к правилам их поведения придется привыкать. Впрочем, те, кто играл в предыдущие игры серии, уже давно знают, что машины не разбиваются, могут ездить со скоростью 300-400 км/ч, летать на очень дальние расстояния и безболезненно приземляться на землю с большой высоты. Это нормально.

Операция «Трекмания» удалась!

Честно сказать, то, что Nadeo рано или поздно скрестит болиды и стадионы Nations с суперкарами и островами



Sunrise, предполагалось. Но вот наличие в United неуклюжих машин и забавных трасс из Original немного насторожило. Неужели в игру пихали все, что только можно было впихнуть!? Как оказалось, переживания были напрасны. После нескольких минут знакомства все сомнения развеялись: попытка Nadeo разбудить в игроке ощущение

ностальгии и острую необходимость вновь сесть за руль старой машины, отлично удалась. Эти маленькие машинки гармонично вписались в общую картину, но все же на фоне Sunrise и Nations (которые в Nadeo очень хорошо доработали) Original, откровенно говоря, смотрится скучновато.

Безмодельные не соскучатся!

Одиночная и многопользовательская игры в United – два совершенно разных режима, не похожих друг на друга. Конечно, в итоге суть обоих сводится к одному и тому же – побыстрее приехать к финишу, но их геймплей очень отличается.

Играя в одиночку, мы боремся за одно из призовых мест, соревнуясь с бронзовыми, серебряными и золотыми призерами. Можно выбрать кого-то конкретного, тогда вместе с вами будет ездить тень противника, который проезжает трассу за определенное время и ездит по своей четко запрограммированной траектории. Но можно включить и одновременно трех противников (бронза-серебро-золото), в таком случае с вами будут кататься сразу три тени. Ездить одновременно с тремя призраками удобно: так можно заметить свои ошибки и постепенно улучшать результат, сперва обогнав бронзового гонщика, затем серебряного, а уж после подобраться поближе к золоту. А может и с первого раза возьмете золото, тут уже все зависит от вашего умения и мастерства. Кстати, о мастерстве. В этой «Трекмании», чтобы занять первое место, необходимо пройти трассу по идеальной траектории, ни разу



(!) не восстановив положение автомобиля на трассе (клавиша Enter). То есть, с первого раза все сделать правильно, что, поверьте, не так уж и легко. Кроме всего прочего, в одиночной порадовало наличие таких режимов, как «платформы» и «головоломки», они очень хорошо вписываются в общую картину и отлично разбавляют монотонную однообразную езду по трекам.

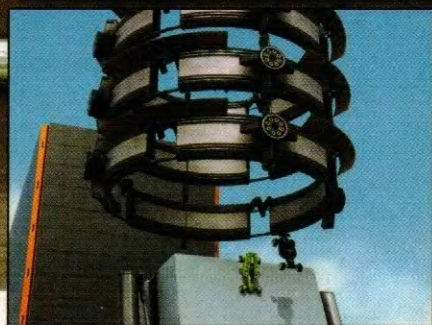
Оценка: 10

Геймплей: 12

Графика: 8

Звук: 7

Управление: 9



А модемные — тем более!

Совсем другое дело — гонки по интернету. Здесь вы найдете много соперников из самых разных уголков мира. Пока, конечно, наших земляков немного, но уже сейчас, когда вы держите журнал в руке, эту проблему исправили, потому что лицензионную версию игры от «Буки» можно будет без проблем приобрести в магазинах вашего города. Сразу же после автоматического обновления, игра без проблем сможет подключиться к серверу через интернет и вы уже сможете играть в сети. Чтобы с кем-то покататься, достаточно выбрать тип заезда и подключиться к одной из множества активных игр, или же самому создать новую игру и подождать, пока кто-нибудь к вам присоединится. Соревнуясь с живыми гонщиками, вы тоже ездите с их призраками, врезаться в «Трекмании» ни в кого нельзя. В соревновании могут принимать участие много людей. Эти заезды представляют наибольший интерес для игроков, потому что, во-первых, соревнования с живыми противниками — намного интереснее, азартнее и сложнее. А во-вторых, кроме езды, можно пообщаться с другими игроками, это же вам не бездушная запрограммированная

машина, а живые люди, вы будто на время попадаете на мини-чемпионат. И, наконец, в-третьих,

главное, что интересно в online-режиме — то, что за подключение к серверу игроку начисляется виртуальные деньги — местная валюта. За которую можно купить новые автомобили (помните, что я говорил об однообразии?) и трассы. Дополнительный контент загружается из встроенного миниброузера, при желании можно и самому закинуть в сеть свою трассу или машину, что также добавит вам дополнительные деньги (опять же, не реальные, а местные).

У тех, кто всерьез заинтересовался United, наверняка возникнет вопрос



Не рулит!

Граждане! Оглянитесь вокруг и посмотрите, сколько хороших игр есть в жанре racing. Разве среди них трудно отыскать что-то, стоящее вашего внимания? Разве вам не надоело кататься на одних и тех же машинках? Разве вы еще не устали от деревянной и не поддающейся логике физике? Разве, скажите, интересно покупать то, что вы уже видели и во что вы уже играли раньше? Подумайте над этими вопросами на досуге...

Random gamer

о стоимости этого удовольствия, ведь кроме самой игры денежку придется тратить и на интернет. В этом вопросе «Трекмания» весьма лояльна к пользователю, прожорливость трафика может быть как очень большой, так и ничтожно малой, в зависимости от того, как вы планируете ездить. В настройках можно урезать большую часть загружаемого контента, такого как модели автомобилей противника и т.п., если их отключить, объем загружаемой из интернет информации заметно снизится. Но если есть возможность грузить много и быстро, тогда не стесняйтесь, включайте все подряд и вы сможете играть, что называется, на полную катушку.

Ну все! Приехали...

Заговорившись о геймплее, который играет решающую роль в «Трекмании», совершенно забыл упомянуть о графике и озвучке. Геймер ведь любит не только душой, но и глазами, ушами... Выглядит игра довольно неплохо, что не удивительно, ведь обновленный движок поддерживает третьи шейдеры и много-много спецэффектов. Особенно хорошо (на удивление) смотрятся сделанные другими игроками автомобили и новые типы трекков, такие, как например, засыпанные грязью стадионы. Но при этом ничего революционного «Трекмания» собой не представляет. Так, симпатично, но не более. Да и фоновая как-то надоедает со временем. Но это, пожалуй, единственный серьезный (и, согласитесь, для такой игры, не значительный) недостаток «Трекмании», а в остальном все супер. За руль!

Саныч

404 Missing Page

PC

PS2

GC

XBOX

«Офицеры»

RTS, Real-Time Strategy

www.officers.russobit-m.ru

Разработчик: GFI UA

www.gfi.su

Издатель: «Руссобит-М»

www.russobit-m.com.ua

Системные требования:

Процессор: 2,6 ГГц

Память: 512 Мб

Видео: 128 Мб

Третий — призовой

ИСТОРИЯ

В прошлом году мы познакомились с двумя замечательными стратегиями о Второй Мировой войне — *Company of Heroes* и «В тылу врага 2». Именно они всерьез (а тогда хотелось верить, что и надолго) установили новую планку качества для игр «на всем известную тему». Однако все равно до сих пор появляются многочисленные аддоны к «Блицкригу» и игры вроде «Битвы за Британию» или *Battlestations: Midway*, качество которых, мягко говоря, оставляет желать лучшего.

Естественно, для многих графика, зрелищность и новые идеи в стратегиях — не главное. Многие вполне могут играть в почти одинаковые аддоны к уже упомянутому «Блицкригу» и весьма глюкавую, зато реалистичную и достоверную «Вторую Мировую». Но мы (и не только мы) остаемся при мнении, что новые игры не должны отставать от современных, даже высокотехнологичных проектов.

Благо, такое мнение есть и у Украинского подразделения GFI, компании, создавшей «Офицеров». Игра имеет много смежных с CoH и «ВТВ2» черт, но на их фоне «Офицеры» заметно выделяются несколькими неоспоримыми преимуществами. Поэтому список лучших стратегий о Второй Мировой теперь пополнился третьей игрой и особенно радует, что две из них создали наши земляки из Северодонецка и Киева.

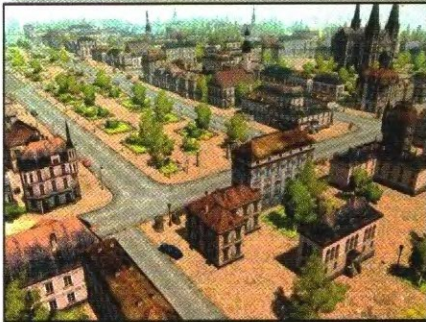
На том же месте в тот же час

Почти в любой компьютерной игре мы перемещаемся во времени. Нередко игроки топтались на постапокалиптических землях будущего, иногда им приходилось осваивать молодую и не испорченную цивилизацией территорию первобытных племен, но чаще всего геймеры бывали на пляже Омаха летом 1944 года, ровно в 6:30. Сюда же мы отправимся и в «Офицерах», снова пройдя кампанию за союзников. Но не стоит переживать, сказать «опять то же самое» здешний геймплей вам не позволит, потому что он очень сильно отличается от других стратегий.

Такой могла быть «Вторая Мировая»

Уже с первых минут поражает масштабность происходящего. Такой длительной и затяжной высадки на Омаха, пожалуй, не было ни в одной игре. А все благодаря большому полю битвы (его можно сравнить с таковым во «Второй Мировой»), прохождение каждого участка которой занимает много времени. Игрок не успев расслабиться даже на минутку, все время уходит на войну. Нередко придется вести одновременно несколько атак, для чего очень кстати пригодится управляемая пауза.

Линейный AI из *Company of Heroes* придется забыть: захватив контрольную точку



ку с ресурсами, пусть ее судьбу на самотек не выйдет, злой враг обязательно попытается ее отвоевать и очень часто у него это будет получаться. Охранять нужно все – и тыл, и фронт и даже серединку, аркадный закон «враг всегда впереди» тут не действует, потому что AI частенько активирует свой мозг и начинает делать хитрые маневры, например, высаживая на незащищенной территории игрока десант и «выгрызая» все изнутри.

Количество ресурсов на здешних контрольных точках ограничено, они не вырабатываются, а только уменьшаются. Так что одной-двумя захваченными КТ не обойтись, трудности с экономикой вынудят захватывать все новые и новые территории. Впрочем, что именно захватывать и куда бросать основные силы, можно определить перед началом миссии, внимательно осмотрев карту местности.

Тактическая часть воспринимается неоднозначно: с одной стороны в «Офицерах» есть задатки хорошей тактической стратегии, с другой же игра местами напоминает экшен, а откровенные аркадные глюки на корню губят всю тактику. Конеч-

но, никто не даст просто выделить толпу и отправить ее в атаку, придется все продумывать и тщательно планировать каждую атаку. Не в пример другим RTS, дальноточечная техника стреляет действительно далеко, причем как вражеская, так и своя. А отлично реализованная смена дня и ночи вместе с погодными условиями и вовсе вплотную приближает игру к реальности. Но, с другой стороны, в игре есть машинки-лекари, в один момент излечивающие толпы военных. А отряды могут состоять из совершенно разных по специализации солдат, сами пони-



маете, что с таким отрядом спланировать штурм очень сложно: одни будут стрелять издалека как и запланировано, другие же пойдут в ближнюю атаку на верную смерть. К чему именно стремились разработчики, станет ясно после выхода первого же патча, который ответит на вопрос «реализм или аркадность?».

Размеры карт неизменно ассоциируются со «Второй Мировой», но до чего же качественно здесь проработаны мелкие детали! При максимальном приближе-

нии заметно, как ветер колышет зеленую траву и как солдатики мучаются со своим автоматом, а с высокого ракурса камеры можно глянуть вдаль и не увидеть конца бескрайнего поля. Вызвав подмогу или просто разведывательный самолет, его будет видно в воздухе. Возможность осмотреться вокруг вместе с отличной озвучкой происходящего, создают определенный эффект присутствия. Жаль только, что движения камеры все-таки ограничены, впрочем, опять же, ждем патча.

Бесспорно, «Офицеры» – игра хорошая, в которую обязательно стоит поиграть, даже несмотря на то, что вышла игра несвоевременно. С одной стороны, ее выпустили позже *Company of Heroes*, таким образом повторяя многие идеи, например тот же захват контрольных точек с ресурсами. С другой же, «Офицеры» появились на свет раньше задуманного срока: в игре всего лишь одна кампания (за союзников), нет обучающих миссий, да и мелкие недоработки (которые несомненно исправит ближайший патч) свидетельствуют о том, что «Офицеров» еще нужно было немного доработать.



Supreme Commander

RTS, Real-Time Strategy

www.supremecommander.com

Разработчик: Gas Powered Games

www.gaspowered.com

Издатель: «Бука»

www.buka.ru**Системные требования:**

Процессор: 3 ГГц

Память: 1 Гб

Видео: 256 Мб

Винт: 8 Гб свободного места

**SUPREME
COMMANDER****Война за будущее**

Технологии служат человеку до тех пор, пока человек не попадет на поводок технологий: эта идея лежит в основе игры.

Однажды некий доктор Густаф Брэкмен совершает грандиозное открытие и создает киборгов. Точнее не самих киборгов, а микрочипы, которые интегрируют в мозг, и возможности модифицированных людей во много раз превосходят человеческие. Ну а обычные люди решили сделать из киборгов простых рабов. А Брэкмен, недовольный раскладом, освободил киборгов. Началась война. Земная Империя развалилась на три непримиримых лагеря: киборги (Cybran), Объединенная Земная Федерация (United Earth Federation) и адепты древней философии (Aeon)...

Карта действий

Глобальная стратегия является таковой: при максимальном отдалении всю зону, где происходят боевые сражения, можно охватить одним взглядом. Все юниты принимают вид геометрических фигур – треугольников, квадратов, окружностей и так далее, так что ими очень легко управлять.

В зонах боевых действий вы будете «работать» через ACU (Armored Command Unit). И когда вам предложат задание – что-то добыть, кого-то убить, – на место проведения операции высылается всего один юнит – гигантский шагающий робот, которым управляете вы. Робот пригодится вам в различных видах деятельности, таких как строительство и военное дело. Однако ACU может возводить лишь здания первого уровня. Для возведения более продвинутых построек вам необходимо нанять инженеров, которые построят вам все, что угодно.

В игре вам будет доступно множество сухопутных, воздушных и военно-морских видов юнитов – техники и бойцов. Докавав-

шись до третьего уровня развития, вы получите возможность создавать «универсальных солдат», каждый из которых отличается силой, энергией и устойчивостью к поражению. Но таких «зверей» придется «кормить» немалым количеством ресурсов.

Ресурсов в SC всего два вида: это энергия и материя. Причем у нас есть возможность превращать энергию в материю. Здания для добычи ресурсов (и переработки энергии в материю) строятся инженерами в любом месте, за одним исключением. «Материю» можно добыть только в тех местах, где она выходит на поверхность.

Из нововведений хотелось бы рассказать о, так называемой, «цепочке команд»: вы можете составить цепочку команд, которую ваши протезы будут выполнять – построить, отнести, принести, убрать, и т.д. Сделано очень удобно и со вкусом.

В игре три кампании, по каждой на расу с общей целью в каждой – истребить две другие расы. При этом каждая из кампаний показывает нам одни и те же события со стороны каждой из рас, и происходящее можно увидеть, и даже изменить, играя за разные стороны конфликта.

Графика и озвучка в Supreme Commander сделаны качественно. Даже при максимальном зумировании все детали боевых единиц смотрятся великолепно, да и в целом, все прорисовано очень неплохо.

Подводя итоги и расставляя точки над «ё», стоит сказать, что игра получилась очень и очень интересной. Несмотря на «хроающие» кампании и недоработанный AI игра однозначно заслуживает внимания. С уверенностью могу сказать, что чем дольше вы будете играть в SC, тем меньше вам захочется выходить из игры.

Зверь

InfernalThird Person Shooter
www.infernalgame.com

Разработчик: Metropolis Software

www.metropolis-software.com

Издатель: «Акелла»

www.akella.ru

Системные требования:

Процессор: 1,7 ГГц

Память: 512 Мб

Видео: 128 Мб



аЦкий беспредел



Когда мы готовили превью по игре Infernal, в голове клубились мысли: неужели в жанре action появится что-то новое и умопомрачительное? Темные силы, борьба за несправедливость, красочные и эффектные схватки – все это располагало к таким раздумьям. К сожалению, польская студия Metropolis Software все-навсего сделала очередное «беги и стреляй», пусть и достаточно неплохое.

аЦкий сюжет

Давным-давно Темные и Светлые силы основали на Земле тайные организации, в которых они строят свои, соответственно, темные и светлые планы, и руководят темными и светлыми делами. И было бы у них все в порядке: одни бы делали зло, другие бы делали добро, прожили бы все счастливую жизнь и умерли в один день. Да вот незадача: представитель светлых сил Райан Леннокс пошел на сделку с мистером Блэком, представителем темных сил. Оформив расписку, он сдал своих, а взамен получил нечеловеческие способности.

В Infernal мы будем играть за Райана, и, прошу обратить внимание, на стороне прародителя Зла. Такая вот завязочка.

аЦский геймплей

Все, что нам придется делать – бегать и стрелять по представителям Светлых, попутно выполняя небольшие задания, как то найти ключ и открыть таинственную дверь или, например, отключить какой-то важный компьютер. За всем этим наблюдает ваша подруга Барбара, агент Светлых. Тут есть определенный прокол: она призывает вас быть аккуратным и соблюдать правила безопасности (чтобы не попасться в руки Светлых), потому что она не только знает, что вы работаете на Сатану. В общем, слегка непонятно.

Барбара всегда держит вас в курсе всех дел, говорит куда идти, что нажать, чем

воспользоваться, где вы вчера вечером оставили носки, что нужно купить по дороге домой и так далее. Своего рода помощь игроку, которая действует на геймплей сугубо отрицательно, и не приносит никакой пользы.

аЦкие враги

Возможно вас это удивит, но наши по большей части враги одинаковы, друг от друга их отличает лишь то, что одни ходят с рюкзаками, другие в противогазах, а третьи в обычной одежде. Безмозглые противники тупо бегают по локациям и даже не пытаются чего-то предпринять, чтоб остановить вас. О тактике и речи нет. Даже спецназовцы, более продвинутые Светлые хлопцы, демонстрируют свою «ум» только тем, что могут убить вас почти с любого расстояния.

Честно говоря, против таких врагов даже не нужны нечеловеческие способности, которыми наделен главный герой. Кстати, о них. По задумке, особый режим зрения, усиленный выстрел, телекинез и телепортация, должны помочь игроку в его подвигах. Специально для восстановления сил перед использованием сверхспособностей предусмотрена способность пить жизненную энергию поверженных оппонентов, чтобы прибавить здоровья и маны. Но на самом деле, почти любому хоть немного знакомому с шутерами человеку с лихвой хватит пистолета и винтовки. Так что не ясно, зачем столько всего понапридумывали.

Зато у Infernal приятная внешность и озвучка. Графика проработана весьма качественно, музыка выдержана в едином стиле и отлично вписывается в события игры, нередко бывает, когда хочется остановить глупую стрельянину и послушать саундтрек. Но если не учитывать красивые графику и звук, а учитывать то, чего мы ждали от игры, можно считать что разработчики облажались.

Зверь

Оценка: 7

Геймплей: 5

Графика: 9

Звук: 10

Управление: 7

МЕТРО-2

«Метро – 2: Смерть вождя»

Аркадная стреляющая какашка

www.metro-2.ru

Разработчик: «Орион»

www.orion-mm.ru

Издатель: «Бука»

www.buka.ruНутро – 2:
Смердная вожджа

Ацтой, соблюдая все законы мимикрии, подделывается под хорошие игры, при этом он живуч как вирус гриппа или стафилококк. Вот, вышла первая часть игры «Метро-2» – мы ее душили-душили, душили-душили, душили-душили... А она, как та бактерия, приспособилась ко всем видам антибиотиков, и в новой, более жизнеспособной форме с новыми силами принялось отравлять существование геймерам. Но мы тоже не лыком шиты, а, скорее, ломом подпоясаны – будем бить, только держись! В общем, на Сталина, на Москву, на «Метро – 2» – 2», чтоб не пришло «""Метро – 2" – 2" – 2"!»

Сюжет: Лена стала женой Суворова, Сталин умер, а Берия натравил на молодёжь всех своих прихвостней, и Глеба силой взяла Наташа (в смысле, что она заключила его под стражу против воли Глеба, а не то, что вы подумали), а Лена попала в конкретную заваруху. Вот и весь сюжет. Теперь Ленка должна перекосить добрую сотню тысяч гэбистов и военных, напару с представителями МВД, стараясь не убивать убогих москвичей, которые то и дело лезут под пули. Все, казалось бы, логично... Прошу прощения – логично. Конечно же, логично – как я мог оговориться?

Логично-то логично, но с первых шагов у сопливого ацтоя отклеилось картонное дно, и оттуда посыпались «тараканы».

Картина: на дворе пятидесятые годы, Москва. Во всех обшарпанных и, кажется, заб-

рошенных квартирах старенькой «сталинки» (выглядеющей как «хрущевка») на установленном месте – в «красном углу», на табуретках стоят телевизоры... Точно модель сказать не смогу, но по виду телевизорам этим лет десять (если не пятнадцать) еще не положено существовать в природе.

Ну их, чудеса советской техники. Ведь весь дом забит врагами Лены, и она должна из него выбраться! Делаем шаг – вот они, враги! Два хедшота, два трупа, два ППШ.

Да, у всех военных в руках винтовки, пистолеты и навязчивые ППШ. Примем во внимание, что ППШ был снят с вооружения Красной Армии еще во времена Второй Мировой, то есть лет за десять до событий игры, да и та модель, которую сняли, была мало похожа на ту, которая присутствует в игре: барабанные магазины были признаны менее надежными и более тяжелыми (хоть и более вместительными), и их сменили рожковые. ППД, пришедший на смену ППШ, тоже редко встречался в барабанном исполнении. А у крутых бойцов особого отдела в столице вряд ли в руках были бы образцы стрелкового оружия из одноименного раздела музея Великой Отечественной Войны. В общем, имеет место быть историческая, прямо скажем, лажа.

Внешне ППШ в игре похож на ППШ в жизни, за исключением мелких деталей, да еще и того, что горе-стрелок, супер-агент и вообще красавица Лена Суворова (в





девичестве и в прошлой версии игры – Лапина), симпатично списанная в своей обложечной ипостаси со Скарлет Йохансон, упрямо хватает злую железяку одной наманкирующей рукой за чевье, а второй – за злополучный барабан. Правила техники безопасности при стрельбе из барабанного оружия говорят, что держаться за набитую патронами штуку – ай-ай-ай! Ибо в порыве страсти можно дернуть ее слишком сильно, барабан перекосятся, патрон заклинит, и попку нашей бойчихи прострелят нехорошие плохиши.

А уж пятой точкой виляет наша подопечная – не дай бог никому! Развратные телодвижения приводят к тому, что камеру постоянно сильно раскачивает, что вызывает нормальный рвотный рефлекс происходящий вследствие морской болезни. Таким образом, один спиритический сеанс связи с Москвой 50-х годов длится не более получаса, после чего нужно, извините, менять тазик или чистить унитаз.

Но мы отвлеклись. Вернемся к игре и к AI: я подхожу к порогу, и слышу вопли: «Вот она, держи ее!» – и... И все! Я не переступаю порог, из-за чего «пехотная мина» в виде скрипта, с триггером, хитро спрятанным в пороге, не срабатывает, и плохиши не бегут на меня гурьбой. Начинаем меееее-едленно подходить к поро-о-о-огу, делаем легкое движение, и... – о, нет! – ресница главгероини пересекла заветную черту! И тут же со всех сторон к нам ломанулись материализовавшиеся из ниоткуда солдаты! Это, пожалуй, самый массовый респаун за все время уничтожения ацтой! Бежим на лестницу! А-а-а-а! На лестнице враги! Что делать? Мама, спаси меня! Может быть, меня спасет старый проверенный способ, который подсказала мне мамуля? Если закрыть глаза, то все Бабаи пропадут? Если я не вижу Бабая – он меня не тронет? Да, работает! Я делаю

полшага назад, и гурьба солдат с кагэбистами прикрыта от меня тоненькой ленточкой перил лестницы, и враги дружно начинают решетить ни в чем не повинные перила, не попадая в меня. Раздача хедшотов – трупы солдатни опадают, как листва, и начинают шевелиться как опарыши, пристраиваясь поудобнее, – и я свободен (то есть свободна).

В дальнейшем по игре тупость и суицидальные наклонности наших противников раскрываются еще шире: они убивают себя и своих друзей настолько замысловатыми способами, что диву даешься фантазии искусственного интеллекта! Ведь, готов спорить, «Орион» вряд ли хотел сделать ацтой еще более ацтойным – у них просто ничего толкового не получилось. Но, блин, какие логические рогатки наводят AI на мысль о том, что пора, блин, прыгать под поезд? Я их об этом точно не просил!

В итоге, все интересное заканчивается после смешного вступительного ролика, где Лаврентий Павлович Берия с отбеленными зубами вещает что-то, что я слушал вполуха, и начинается мясо. Напомним, что в игре в качестве центральной аортальной мышцы заложен движок «Чистильщика», и, похоже, как заразная болезнь, сюжет одной игры передался другой. Но если в «Чистильщике» он был оправдан, то для «Метро – 2» можно было придумать что-то лучше, и уж точно не нужно было копировать сюжет первой части ацтой во второй.

Итак, пациент подготовлен к уничтожению! Доброго пути на Марс, дорогой Ацтой!

Я пошел выносить тазик и мыть унитаз...

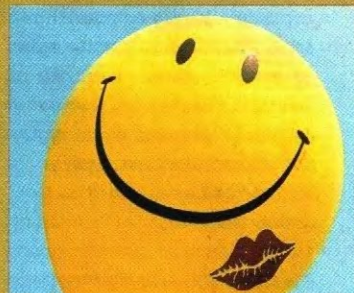
Goblin Zzz



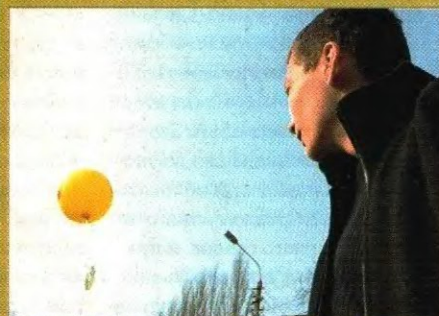
Отправляем Ацтой на Марс!



Крепко привязываем Ацтой...



...к симпатичному воздушному шару!



и просто отправляем ацтоеносец в полет



Счастливого пути, Ацтой, и чтоб ты сдох!



Эверест киберспорта

История движения NFS от клана USSR

Это в истории мира сначала было слово. А в истории NFS-движения в Украине по большому счету все началось с Serg-a (USSRxSerg – идеолога портала www.nfs.com.ua). Когда он принял решение «команде по NFS – быть!», в общем-то, и начался отсчет для настоящих про-гонщиков и про-турниров в нашей стране. Бремя основателя и идеолога он несет по сей день.

В январе 2004 года в И-нете появился первый ролик со всех трас NFS Underground, сделанный командой ROYALTY. О том, что кибер-гонки это серьезно, стало ясно всем, и в первую очередь команде USSR. Это был роковой видик для движения NFS в нашей стране так как январь был началом нового киберспортивного сезона, и лучшего времени для начала движения, наверное, и не придума-

ешь. Именно после этого видика виртуальные гонщики из USSR осознали всю важность ударов об стены и многих других не менее важных фиш. Это казалось настолько очевидным и интересным, что они засели за тренировки, стали более упорно работать над трассами, разбирая каждый поворот.

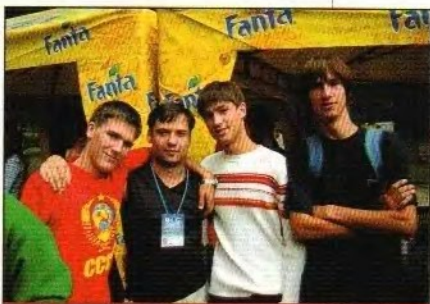
Парни изо всех сил пытались доказать, что тоже не пальцем сделаны, и неуклонно шли к лаврам победителей. Первые рекорды на GTO (GAME TIMES ONLINE – сборка мировых рекордов по разным играм) и борьба за каждые доли секунды в командном зачете – все это только укрепляло веру кибератлетов. Именно тогда по системе GTO (GAME TIMES ONLINE – сборка мировых рекордов по разным играм) в общем зачете суммарно по трассам капитан команды USSR

уроженец Одессы V_NMad вошел в TOP5.

В конце апреля 2004 года стало известно, что на Grand Final мирового чемпионата World Cyber Games (WCG) будет дисциплина NFSU. Украинские гонщики получили шанс показать себя! Это ли не повод для радости? Все киберспортсмены ждали финала и готовились к отборам в Украине, так как были на все 100% уверены, что дисциплина NFSU будет и на WCG UA. Увы, официальный анонс украинских отборочных развеял в пух и прах любую уверенность уже сформированного комьюнити. NFS в списке дисциплин не было! V_NMad начал дискуссию на официальном форуме WCG UA, настаивая на квоте в мировой финал, аргументируя свою точку зрения собственными достижениями и достижениями всей

команды в целом. Но, аргументы не были приняты, ведь все дисциплины были отобраны заранее, и из-за этого возможность поехать на финал WCG отложилась на один год...

Онлайновый диспут V_NMad и оргов продолжался долго. Спортсмен настаивал, что организаторы, прежде чем объявлять дисциплины, должны были поинтересоваться и узнать, есть ли NFS комьюнити в Украине, каков скилл игроков и есть ли у них достижения на киберспортивной арене. Однако он получил более чем убедительный ответ, суть которого заключалась в том, что самим киберспортсменам стоило бы обратиться к организаторам, и доказать, что NFS движение действительно существует как таковое. Ведь в Украине до этого времени не было ни одного LAN-чемпиона-



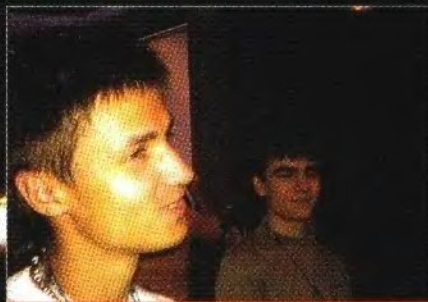
USSRxNeonion.Vault, USSRxV_NMad, USSRxInjektor.Vault, Lee



USSRxToombler, USSRxNeonion, USSRxInjektor



USSRxExhaust, USSRxNeonion, экс-USSRxMrRaser



USSRxInjektor.Vault, USSRxArdron



Nitrous, Raser.VirtusPro



USSRxNeonion.Vault, USSRxInjektor.Vault

та по NFS и, соответственно, уровень игры отечественных игроков, по мнению любого стороннего наблюдателя, наверняка оставляет желать лучшего. Так в 2004 году Украина и осталась без квоты в NFSU.

В это время в России NFS все-таки удостоился места на отборах и, хотя на Grand Final WCG USSRxTurbo, игроку команды USSR, по определенным причинам и не удалось достичь успеха, это уже был шаг вперед. Украинцам же в свою очередь оставалось только ждать и надеяться на светлое будущее...

Игроков, которые профессионально играли в NFS, можно было пересчитать на пальцах (причем одной руки). Мало кто профессионально занимался игрой, только редкие гонщики ставили перед собой определенные цели, да и просто любили играть на серьезном уровне, а не дома с компом – сопли по монитору размазывать. На чемпионаты если приходило человек 15 – это уже было достижение. Как известно, все в мире взаимосвязано, и из-за малого количества участников проводили мало турниров. В России же с этим дела обстояли лучше.

Но время шло, появлялось все больше новых виртуальных

гонщиков, в том числе и отечественного производства :-). Команда USSR создала свой онлайн проект USSR CUP по NFS Underground, благодаря которому, собственно, и выросло целое поколение перспективных гонщиков. У кого-то из них сложилось в NFS, и они смогли достичь определенных результатов, у кого ничего не вышло, но начался прогресс – это неоспоримый факт. К слову, ближе к выходу NFS U2 в рядах команды USSR уже были собраны практически все лучшие украинские геймеры NFS – USSRxV_NMad, USSRxInj3Ktor, USSRxNeonion...

Дождавшись анонса WCG'05 они жили лишь одной надеждой, что в этом году NFS U2 будет в списке дисциплин на отборочные игры в нашей стране. Да, все сложилось как нельзя лучше, и когда приятная новость была объявлена, у гонщиков начался заметный прогресс в продвижении NFS как киберспортивной дисциплины. Весной в преддверии открытия WCG'05 сетью компьютерных клубов C-Club была организована серия турниров «Зажги!». Именно эти чемпионаты, между прочим, подарили нам такого замечательного игрока как USSRxInj3KtoR.Vault. С каждым чемпионатом геймеров

прибывало, а уровень некоторых из них заметно поднялся непосредственно перед городскими отборочными играми.

Популярность NFS начала расти, и чемпионаты проводились уже не только в Киеве, но и в других регионах страны. На финалах WCG UA сенсации не случилось, закономерную победу одержал USSRxV_NMad, который и отправился защищать цвета флага на мировой финал.

На Grand Final WCG 2005 V_NMad занял 5 место, после чего в Украине всерьез заговорили о NFS, причем уже не только игроки, но и организаторы. Осенью в столичном клубе Vault City стартовала первая украинская лига NFS U2. Средняя посещаемость чемпионатов, проводившихся один раз в месяц, достигала 30–40 человек, что можно было назвать определенным успехом.

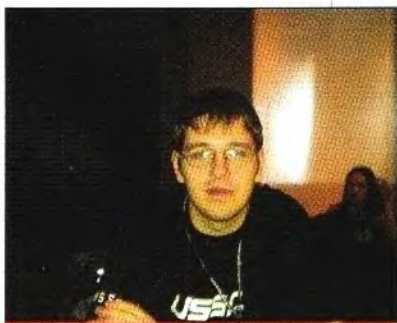
С выходом очередной части NFS – Most Wanted, был проведен турнир с довольно неплохими призами. На него съехалось по-настоящему много игроков, в том числе и из других городов. Казалось бы, движение разрослось, вроде все было хорошо, но после этого движение как-то заглохло. В России чемпионаты проводились один за

другим, в то время как в Украине настало настоящее затишье. Поскольку хорошие игроки в стране уже были, а чемпионатов не проводилось, украинское NFS-комьюнити начало делать пробные вылазки к «соседу». Из 4 крупных ивентов, которые посетили наши гонщики, 3 увенчались победой наших геймеров, и принесли золото нашей стране, а еще один (это был Asus Spring 2006) принес в копилку нашей страны серебро и бронзу.

Некоторую горечь оставил после себя прошедший чемпионат мира WCG'06 GF, ведь выход из группы в 1/16 и прощание с чемпионатом мира на этой стадии – определенно не то, за чем ездят наши ребята, получившие в Украине квоту на финал в дисциплине NFS.

На данный момент мы имеем довольно сильное (хоть и скромное по размерам, если сравнивать с тем же WC3) комьюнити. Если раньше были сомнения по поводу того, будет ли NFS на WCG, то сейчас таких вопросов уже не возникает. Потому что уже всем известно, что NFS – это настоящая кибердисциплина, у которой большой будущее в Украине.

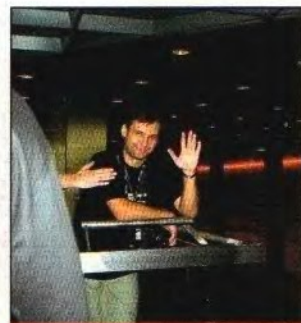
USSRxNeonion и Виталий «Blind» Полищук



USSRxOden



Верхний ряд : Vido.nG, USSRxOden, ded.Moroz, USSRxNeonion, USSRxInjektor, USSRxEgoRio.
Нижний ряд : Koval, USSRxV_NMad, A3xMistik



USSRxV_NMad

Intel Challenge Cup в Украине



17 марта прошло замечательное событие в мире украинского киберспорта: показательный матч по Counter-Strike между лучшими командами СНГ Virtus.Pro (Россия), A-Gaming и pro100 (обе – Украина). Подобные чемпи в Украине и в СНГ уже проходили, последний из них прошел при поддержке той же Intel с теми же Virtus.Pro, которые в Питере порвали горячих финских парней Noorai, которые, между прочим, в прошлом году были близки к титулу чемпионов мира. В этот раз в гламурном столичном кинотеатре «Украина» тотальной победы не одержал никто, хотя бороться было за что: каждая победа приносила команде-победительнице 750 урезанных бегемотов.

Встретив на балконе кинотеатра команду A-Gaming во главе с бессменным менеджером команды Аней «MIU» Даниляк мы, естественно, задали нашим любимцам вопрос о настроении перед боем. Коля «weiss» Поплавский пересту-

пил с ноги на ногу и пожал плечами, Андрей «B1ad3» Горденский улыбнулся (что бывает не каждый день), а Юра «strike» Терещенко сказал: «Ну, мы, это, настроены побеждать... А что?». В общем, настрой у ребят был очень боевой, прям аж дымились.

Задумка и организация была на высоте, и, кроме необязательных музыкальных пауз и диких скачков между установленными на сцене плазменными экранами танцоров, включала видеотрансляцию на gambler. HLTV это, конечно, круто, но комменты от Сережи «Erix» Литвиненко, который нынче известен как Eshk1n – это то, ради чего стоило не пожалеть на иностранный трафик и посмотреть видео. Мы же со своего первого ряда наблюдали все воочию, смотрели на легендарных бойцов на сцене, и слушали, как Eshk1n обсуждает их поведение с самим собой, ибо комменты от старичка Noodzy включались так:

– ...ну, Олег, а ты что думаешь? – спрашивает Сергей, после 10 минут непрерывного «отжига».

– Да, – просто отвечает Noodzy, и Серега не утихает еще на 10 минут, вызывая в зале приступы то патриотизма, то хохота, а то и истерические стоны.

Бурю восторга вызвал коммент, когда Eshk1n, в ответ на истошные вопли русского игрока «Хелс! Хелс сколько?», заметил:

– Я из комментаторской будки слышу, как на сцене спрашивают, сколько хелсов у его партнера, который лежит на земле. Ну, что я могу сказать? Он мертвый. Хелсов, могу предположить, ноль, наверное?

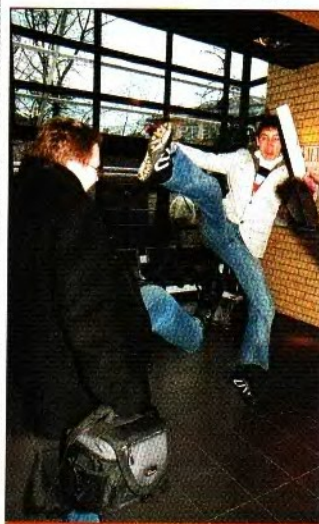
Не будем особо комментировать происходившее на сцене, ведь все демки к этим играм вы можете найти на нашем DVD и посмотреть все лично. Но отдельные подробности все же уточним.

Неразыгравшиеся A-Gaming и Virtus.Pro, которые играли первыми, выглядели не очень убедительно. Особенно интересно было посмотреть, как игра закончилась со счетом 1:1, притом, что на карте, выбранной русскими безоговорочную победу одержали украинцы, выбравшие сторону, а потом на украинской карте ситуация повторилась, и украинцы, до сих пор не проигрывавшие турниров Virtus.Pro, слили. Игр было всего две, посему очередная ничья по играм, и снова Virtus.Pro сыграла на равных. В этих играх были интересные моменты, рекомендуем посмотреть на второй пистолетный на dust2 и еще на пару моментов с -4, с беганьем русского с аур, который боялся потерять пушку, и прочими приколами, вроде длиннейшего прострела в прыжке.

С командой pro100 ситуация повторилась, и снова 1:1. Русские играли без шума, не ар-

кадничали в атаке, чего не скажешь о неразыгранных pro100, которые, играя в защите, до самого конца старались накопить денежку на пушки.

Интересно было наблюдать за игрой русских в защите на всех картах: жесткий контроль всех точек и полное спокойствие вопреки ожида-



Eshk1n жожот по жизни!

ниям давало им большое преимущество.

Итог праздника киберспорта был таким:

Virtus.pro – \$1500
A-Gaming – \$750
pro100GG – \$750

Не в деньгах, как известно, счастье. Поэтому советуем вам не откладывая в долгий ящик просмотр демок присоединиться к числу тех, кто посмотрел игры фаворитов сегодняшней CS-арены в СНГ. Приятного просмотра.



A-Gaming в полном составе



B1ad3 и weiss в засаде



«Выйдем поговорим?»

404 Missing Page

NO FATE a.k.a. НЕ ФАРТ

VCL: FIFA Spring #1

Дисциплины: FIFA 07

Место проведения:

к.к. «Ваулт Сити» (Украина, Киев, ул. Декабристов 3, 2 этаж)

Дата: 4 марта

Призовой фонд: 1750 грн.

Количество участников:

130 человек

Весна! Как много в этом слове: любовь, морковь, полная амнистия хорошему настроению. 4 марта ничем не отличалось от трех предшествующих дней, но для любителей попинать виртуальный мячик и померяться силами с себе подобными этот день обещал стать поистине жарким. Ведь именно на эту дату было назначено открытием нового сезона украинской футбольной лиги (UFL)! Это соревнование надолго останется в памяти участников, полагаю не одним рекордом посещения подобных ивентов в Украине (130 человек), но и несколько неожиданной развязкой... но обо всем по порядку.

Показатель топовых игроков на метр квадратный просто зашкаливал, на чемпионате зарегистрились TOP 9 UA и в борьбе за призовые места кие-



Львовский десант в столице

влянам любезно согласились составить компанию не только легендарная львовская команда **Shpil-mN.DiaWest** (которая прибыла на чемпионат в своем полном звездном составе), но также кибератлеты из Харькова, Донецка, Симферополя, Луцка и городов Киевской области.

Все началось как всегда: в первом туре фавориты начали избавляться от более слабых игроков... Да, именно с таких слов начинается большинство репортажей такого рода, но к несчастью, или наоборот, этот репортаж будет исключением. Уже в первых турах судьба свела между собой многих фаворитов, которые теперь боролись за выживание. К концу турнира в правой части сетки не оказалось ни одного топового игрока. Не берусь судить об общем скилле украинских фишеров, ведь один чемпионат не показатель. Но, как говорится, и на старуху бывает проруха. И практически весь пресловутый TOP 9 остался за бортом.

Хотелось бы выделить лишь игру **dignitas|Walkman'a**: Олег показал отличный результат и возглавил украинский рейтинг в дисциплине FIFA по версии сайта www.minion.uagames.org.

Финал винеров:

Walkman def. 2:0 ; 5:1 Koeman

Финал лузеров:

Koeman def. 3:0 f.p.damage

Суперфинал:

dignitas|Walkman def. 5:1 Koeman

Призеры Premiere League:

- **1 место:** dignitas|Walkman – 500 грн. + акустическая система DYN0 5.1
- **2 место:** Rage.Koeman – 350 грн. + DVD-плеер DYN0 5.1CH. MPEG
- **3 место:** f.p.damage – 250 грн. + акустическая система DYN0 2.0
- **4 место:** suXus'YUSTAS – 200 грн.

В League One был аншлаг – более семидесяти фишеров решили, что в топе есть, кому играть и зарегистрились в первую лигу. Среди местных фаворитов был замечен и наш **Shpil-mN.DiaWest.Blind**. Каких-либо сенсаций не случилось, при таком количестве участников нужно иметь ту еще выдержку.

Blind'a на всех не хватило, и сыграв 12 матчей, он в одной четвертой винеров с минимальным счетом проиграл **Nelson*Galaxy**, который, собственно, после этого выиграл турнир.

Финал винеров:

Nelson*Galaxy def. 2:2 ; 4:3 Ma7ka

Финал лузеров:

Serega.GVF def. 6:5 Ma7ka

Суперфинал:

Nelson*Galaxy def. 4:3 Serega.GVF

Призеры League One:

- **1 место:** Nelson*Galaxy – 200 грн.
- **2 место:** Serega.GVF – 150 грн.
- **3 место:** Ma7ka – 100 грн.

Резюмируя все вышеизложенное, хочу подчеркнуть, что, как и настоящий футбол FIFA игра непредсказуемая и никакая статистика не выступит гарантом победы топовых игроков. VCL: FIFA Spring #1 – прямое тому доказательство. Отдельное спасибо хотим сказать тем ребятам, которые обыграли TOP. Именно благодаря вам поднимается общий уровень скилла украинского киберспорта! Удачи вам и до скорой встречи на мировых чемпионатах :-)

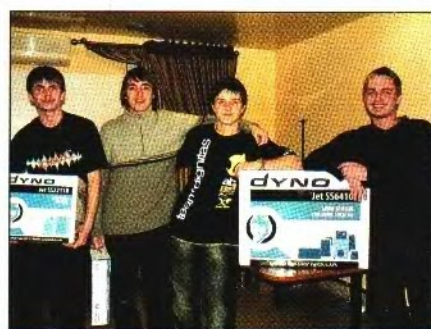
Соб.кор. журнала «Шпиль»



Современный футбол выглядит так

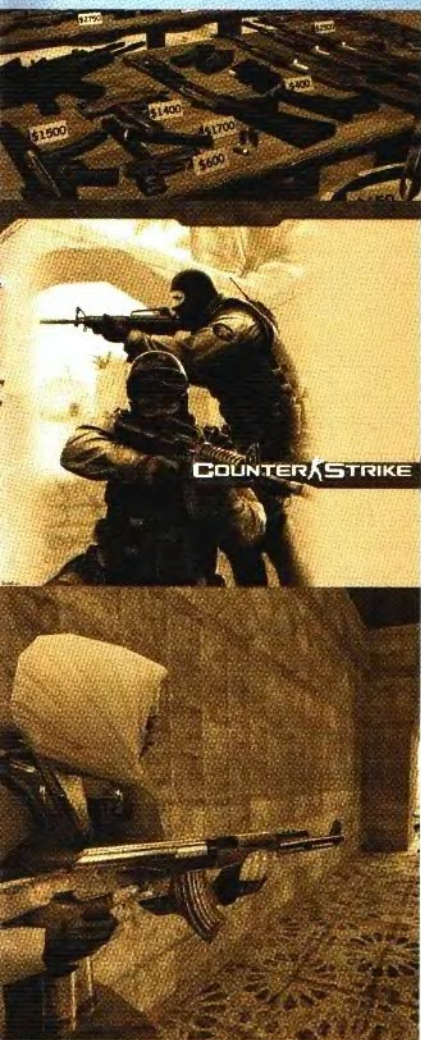


Количество участников радует



Победители выгребли кассу

Sky NCLLeague



До 7 апреля продлена регистрация на участие в Национальной Киберспортивной Лиге по Counter-Strike!

Лига, начинавшаяся как Лига города Киева, перешел на новый уровень развития, и теперь охватывает всю страну. Даже больше: в Украине турнир пройдет в 7 крупнейших городах страны, и еще один этап пройдет в столице Молдовы – городе Кишеневе!

Проект, что и говорить, масштабный! Организатором турнира, сетью игровых Интернет-центров C:\Club, собрана достойная компания – главный спонсор турнира компания SKY Moto предоставила в качестве призов 5 моторолеров! А лучший игрок Лиги получит еще и 1000 гривен от магазина Nabook.com.ua.

Проект кроме Киберспортивного медиа-партнера журнала «Шпиль!» поддержали антивирусный спонсор bitdefender, главный меди-партнер Online.ua, портал Gameinside.ua, а также журналы Internet.ua и Релиз.ua.

Места проведения турнира:

- **Киев:** C:\Club\Svyatoshin (ст. метро Святошин, ул. Святошинская, 16/1) – 164 компьютера.
- **Донецк:** Киберспорт Арена (Артема, 71, 5 этаж) – 110 компьютеров.
- **Днепропетровск:** CAMPUS media centre (ул. Глинки 2, ТРЦ «МОСТ сити центр») – 140 компьютеров
- **Симферополь:** PRO (ул. Карла Маркса, 1) – 112 компьютеров.
- **Одесса:** Ангар 18 (ул. Большая Арнаутская, 52) – 44 компьютера.
- **Харьков:** Империя (ул. Нариманова, 1а) – 100 компьютеров и K19 (ул. Данилевского, 23) – 50 компьютеров.
- **Львов:** C:\Club (пр. Чорновола, 101) – 65 компьютеров.
- **Кишинев:** ON.LINE.GAME (ул. М.Еминеску, 55) – 75 компьютеров.

Система проведения чемпионата такая:

Первый тур проходит по групповой системе – все команды

делятся на четыре группы. Каждая команда играет с каждой, в следующий тур выходят 4 команды из каждой группы (всего 16 команд).

Второй тур проходит так же по групповой системе – вышедшие во второй раунд 16 команд снова разбиваются на четыре группы. В следующий тур выходит 2 команды из каждой группы. Команды во второй тур сеются методом корзины.

Третий тур – финальный чемпионат на 8 команд. Проходит по системе Double Elimination. В суперфинале команде, вышедшей из винеров необходимо выиграть одну карту, команде, вышедшей из лузеров необходимо выиграть две карты.

На финал лиги без отборочных приглашаются звезды украинского киберспорта – знаменитейшие команды pro100GG, A-Gaming, eXplosive, DD и xb.

Итак, первая игра пройдет уже в первые выходные апреля! Торопитесь регистрироваться в Лиге, и может быть именно вы станете победителями!

Украина жжот!

Extreme Masters и Euro WCG (Samsung Euro Championship)

Ну, что еще сказать, кроме ДА! ДА! ДА! Украина зажгла, и весь мир попустился. Ради такого стоит жить.

На прошедшей в Германии крупнейшей IT-выставке CeBIT традиционно были проведены европейский этап WCG 2007, и турнир только для звезд приглашенных – Extreme Masters. На первый отправились наши звезды местного разлива – Хот, чтоб зарулить всех буржуинов в варик, и Walkman, чтоб показать, как Украина играет в футбол. Германия уже и так знает, что умеет, но FI-FA 07 – это не чемпионат мира 2006 года... А на второй чемпионат приглашен Хот, который



Цвет Варика Европы

приехал, получается, убивать двух зайцев. С учетом отсутствия на чемпе гостей из Юго-Восточной Азии, шансы Хоты были высоки.

И что бы вы думали? В SEC оба наших хлопца заняли первые места в своих дисциплинах, и завоевали для нашей

страны Кубок Наций, как представители страны, представившей на чемпионате лучшую национальную сборную! Вся Европа отдыхает. Но на этом дело не закончилось, и Хот, играя в двух чемпах параллельно, взял второе место на Extreme Masters, уступив только французскому представителю



Звучит гимн Украины, всем встать!

лю команды 4K известнейшему ToD-y.

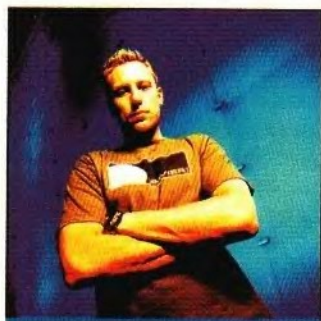
Пересказывать все происходившее не имеет смысла, тем более все это нужно скорее наблюдать вживую, нежели просматривая реплеи. Демки, конечно, будут разобраны до косточек фанатами и киберспортсменами, разбирающими страты, но жизненность они не передают.

Ребята, мы рады за вас (и завидуем Хотовским \$4000 и Xbox 360 за SEC, 8000 евро за EM, и Вокменовским \$4000 и Xbox 360 за победу в SEC)! Так держать!

На диске вы найдете демки финальных игр в дисциплине Counter-Strike между польскими «пентаграммами» и SK, а также «пентаграммовский» CS-ролик.

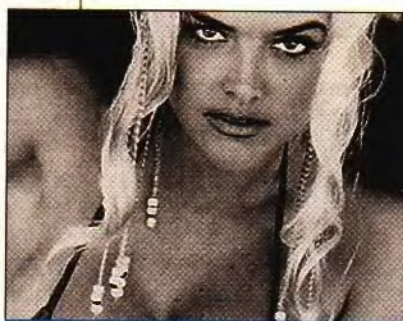
My Day

Месяц назад, в один из последних дней зимы, сразу после weekend-a, я как всегда вырубил в телефоне все признаки жизни. Я вообще не люблю телефонные трубки. Чем их больше, тем более и не люблю. Домашнюю я уже пару лет как познакомил со своим коронным ударом, и все – на хаузе тишина. А вот мобила не дает передохнуть, но только когда идет сплошной телефонный «overload». А если «no sound» – все в норме.



Utek

Я ловил ритмы покоя, пока, проходя мимо утихомирившейся мобилы, краем ока не заметил сороковник пропущенных звонков. Наяривали все: Даша, Маша, родня, десяток клубберов, в общем, мир в алфавитном порядке, желающий просто увидеться или пройти в клубы. Но это нормально. И только 8 звонков от пресс-атташе заставили меня



Анна Николь Смит

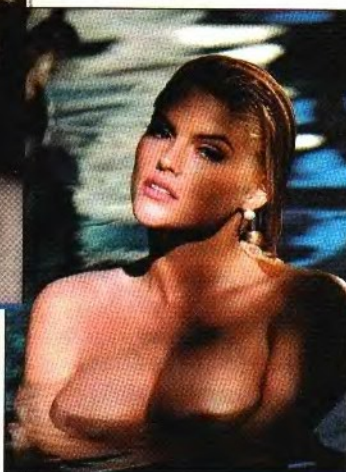
вновь окунуться в привычный ритм жизни, в стиле «Беги Лола, беги!», только с положительным потоком событий. Причину такой активности я даже подзабыл и сразу не смог вспомнить, ведь в пятницу был Житомир, в субботу – Харьков, и все под мелодию «I am in love with your brother» от The Knife. О да, это то, что немного заставило откиснуть!

В общем, перезваниваю я пресс-атташе, и понеслось: «Шпиль!», «Шпиль!», «Шпиль!»! Нужен креатив. О чем? В 16:00 утра воскресенья! О чем можно говорить в такое раннее время? О девочке, которую вырубило на танцполе под засемплированную речь В.В. Путина в треке Utek? О моей несимпатии к компьютерам (люблю handmade)? Или про историю клубняка, которая, впрочем, осталась лишь историей, тем более для постсоветских государств. Что еще???



Chiken Kiev 2 Fest

История... Порно, деньги, наркота – это все общеизвестные факты... Умерла Анна Николь Смит. Деньги оседают только в Киеве и Лас Вегасе...



се... Но наша страна ценности комсомола променяли даже не на Jameson, а на барби-туру. Прообраз человека в синем спортивном костюме со шлейками через ногу гармонирует в общественном сознании в основном с гастрономическим.



Biladoll

мом и граненым стаканом, но уж никак не с техно-обществом в стареньких, «классических» олимпийках, как это было повсеместно. Но у нас этого просто не было!

Может политика? Так у меня телика нет! Я не засоряю себе голову. Я и без ТВ против американских ракет в Польше, а про родину лучше вообще молчать. Да, будь у меня ящик, его постигла бы участь телефонной трубки...



Creedence

Пока я ловил мысли, телефон был включен и жизнь тратилась – 5 человек поблагодарили за эстетическое удовольствие от проведенного Chicken Kiev 2, Даша как всегда пролетела, товариш Alex, оказывается, после Штатов осел у нас и просит free проходы на троих, сосед стоматолог говорит «All be music»... Что еще? Пропущенный звонок от Biladoll, партнер



The Knife

пригласил на утку, студию посетила муза и скоро выйдет новый хит... Нет, это не стоит того! Похоже, это overdose. И я переключаюсь на indie, жгу сигару, и, конечно же, вырублю трубку...

Мы сами хозяева своего clubbing-a! А события пусть летят по свету.

Чего и вам желаю

DJ Move

Для заказа **105336** ИГРЫ На нашем сайте: - 2000 мелодий - 4000 картинок - 500 роликов - 700 игр

wap.
www.

LOG-TIME
com.ua

Для абонентов UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, КИЕВСТАР, ACE&BASE, DJUICE, LIFE

Долгожданное продолжение

Age of Heroes III - Возмездие Орков 6100651603

На экранах ваших мобильных телефонов - продолжение эпической саги от Orange - "Age of Heroes III - Возмездие Орков". Много лет бушевала междоусобная война в землях орков. Вожди кланов, ищущие абсолютной власти, сражались между собой, и не знали мира. И когда перед ними встал один, последний враг, они так и не смогли объединиться. Эльфы, под предводительством баскского воителя Феллигера вторглись в земли зеленых лесов орков, уничтожая все на своем пути. Армия орков была разбита, предводители кланов убиты или ослеплены в бою, и орки остались в неравной битве. Только орк может встать на пути у эльфов - Рагнук, вождь клана орков, чьи воины пали в неравной битве. Только он может объединить сожженную страну, собрать великий артефакт орков - Доспехи Хада, и превратить свои войска в победителей над завоевателями. Сражайтесь в яростных эпических битвах и небывалых сражениях. Поверьте, вы сможете справиться с огромными силами эльфов, яростными баскскими воителями, огромными троллями и китыми гоблинами. Развивайте своего героя и используйте дотексты. Выполняйте сложные квесты, наслаждайтесь неповторимым оркским миром и атмосферными диалогами - ведь теперь каждый ваш шаг может повлиять на исход финальной битвы. Пройдите свой путь до конца.

LG C1100, C1150, C2500, C3310, C3380, C3600, F1200, F2100, F2200, F2300, F2400, F3000, G1100, G3190, G6210, M4300, M4400, M4410, M6100, P7200, S5000, S5200, U8100, U8110, U8120, U8130, U8138, U8150, U8180, U8200, U8210, U8260, U8290, U8300, U8360, U8390, Motorola A845, C257, C261, C380, C381, C385, C390, C650, C651, C975, C980, E1000, E1001, E1010, E1100, E1200, E330, E338, E550, E770, E815, L2, L6, L7, RAZR V3, RAZR V3x, ROKR E1, ROKR E2, V1000, V1050, V1150, V160, V180, V186, V188, V220, V230, V235, V270, V280, V291, V300, V303, V360, V361, V400, V500, V501, V505, V525, V535, V540, V545, V547, V550, V551, V555, V557, V600, V620, V635, V650, V80, V878, V975, V980, N95, N96, N97, N98, N99, N99i, N99i2, N99i3, N99i4, N99i5, N99i6, N99i7, N99i8, N99i9, N99i10, N99i11, N99i12, N99i13, N99i14, N99i15, N99i16, N99i17, N99i18, N99i19, N99i20, N99i21, N99i22, N99i23, N99i24, N99i25, N99i26, N99i27, N99i28, N99i29, N99i30, N99i31, N99i32, N99i33, N99i34, N99i35, N99i36, N99i37, N99i38, N99i39, N99i40, N99i41, N99i42, N99i43, N99i44, N99i45, N99i46, N99i47, N99i48, N99i49, N99i50, N99i51, N99i52, N99i53, N99i54, N99i55, N99i56, N99i57, N99i58, N99i59, N99i60, N99i61, N99i62, N99i63, N99i64, N99i65, N99i66, N99i67, N99i68, N99i69, N99i70, N99i71, N99i72, N99i73, N99i74, N99i75, N99i76, N99i77, N99i78, N99i79, N99i80, N99i81, N99i82, N99i83, N99i84, N99i85, N99i86, N99i87, N99i88, N99i89, N99i90, N99i91, N99i92, N99i93, N99i94, N99i95, N99i96, N99i97, N99i98, N99i99, N99i100, N99i101, N99i102, N99i103, N99i104, N99i105, N99i106, N99i107, N99i108, N99i109, N99i110, N99i111, N99i112, N99i113, N99i114, N99i115, N99i116, N99i117, N99i118, N99i119, N99i120, N99i121, N99i122, N99i123, N99i124, N99i125, N99i126, N99i127, N99i128, N99i129, N99i130, N99i131, N99i132, N99i133, N99i134, N99i135, N99i136, N99i137, N99i138, N99i139, N99i140, N99i141, N99i142, N99i143, N99i144, N99i145, N99i146, N99i147, N99i148, N99i149, N99i150, N99i151, N99i152, N99i153, N99i154, N99i155, N99i156, N99i157, N99i158, N99i159, N99i160, N99i161, N99i162, N99i163, N99i164, N99i165, N99i166, N99i167, N99i168, N99i169, N99i170, N99i171, N99i172, N99i173, N99i174, N99i175, N99i176, N99i177, N99i178, N99i179, N99i180, N99i181, N99i182, N99i183, N99i184, N99i185, N99i186, N99i187, N99i188, N99i189, N99i190, N99i191, N99i192, N99i193, N99i194, N99i195, N99i196, N99i197, N99i198, N99i199, N99i200, N99i201, N99i202, N99i203, N99i204, N99i205, N99i206, N99i207, N99i208, N99i209, N99i210, N99i211, N99i212, N99i213, N99i214, N99i215, N99i216, N99i217, N99i218, N99i219, N99i220, N99i221, N99i222, N99i223, N99i224, N99i225, N99i226, N99i227, N99i228, N99i229, N99i230, N99i231, N99i232, N99i233, N99i234, N99i235, N99i236, N99i237, N99i238, N99i239, N99i240, N99i241, N99i242, N99i243, N99i244, N99i245, N99i246, N99i247, N99i248, N99i249, N99i250, N99i251, N99i252, N99i253, N99i254, N99i255, N99i256, N99i257, N99i258, N99i259, N99i260, N99i261, N99i262, N99i263, N99i264, N99i265, N99i266, N99i267, N99i268, N99i269, N99i270, N99i271, N99i272, N99i273, N99i274, N99i275, N99i276, N99i277, N99i278, N99i279, N99i280, N99i281, N99i282, N99i283, N99i284, N99i285, N99i286, N99i287, N99i288, N99i289, N99i290, N99i291, N99i292, N99i293, N99i294, N99i295, N99i296, N99i297, N99i298, N99i299, N99i300, N99i301, N99i302, N99i303, N99i304, N99i305, N99i306, N99i307, N99i308, N99i309, N99i310, N99i311, N99i312, N99i313, N99i314, N99i315, N99i316, N99i317, N99i318, N99i319, N99i320, N99i321, N99i322, N99i323, N99i324, N99i325, N99i326, N99i327, N99i328, N99i329, N99i330, N99i331, N99i332, N99i333, N99i334, N99i335, N99i336, N99i337, N99i338, N99i339, N99i340, N99i341, N99i342, N99i343, N99i344, N99i345, N99i346, N99i347, N99i348, N99i349, N99i350, N99i351, N99i352, N99i353, N99i354, N99i355, N99i356, N99i357, N99i358, N99i359, N99i360, N99i361, N99i362, N99i363, N99i364, N99i365, N99i366, N99i367, N99i368, N99i369, N99i370, N99i371, N99i372, N99i373, N99i374, N99i375, N99i376, N99i377, N99i378, N99i379, N99i380, N99i381, N99i382, N99i383, N99i384, N99i385, N99i386, N99i387, N99i388, N99i389, N99i390, N99i391, N99i392, N99i393, N99i394, N99i395, N99i396, N99i397, N99i398, N99i399, N99i400, N99i401, N99i402, N99i403, N99i404, N99i405, N99i406, N99i407, N99i408, N99i409, N99i410, N99i411, N99i412, N99i413, N99i414, N99i415, N99i416, N99i417, N99i418, N99i419, N99i420, N99i421, N99i422, N99i423, N99i424, N99i425, N99i426, N99i427, N99i428, N99i429, N99i430, N99i431, N99i432, N99i433, N99i434, N99i435, N99i436, N99i437, N99i438, N99i439, N99i440, N99i441, N99i442, N99i443, N99i444, N99i445, N99i446, N99i447, N99i448, N99i449, N99i450, N99i451, N99i452, N99i453, N99i454, N99i455, N99i456, N99i457, N99i458, N99i459, N99i460, N99i461, N99i462, N99i463, N99i464, N99i465, N99i466, N99i467, N99i468, N99i469, N99i470, N99i471, N99i472, N99i473, N99i474, N99i475, N99i476, N99i477, N99i478, N99i479, N99i480, N99i481, N99i482, N99i483, N99i484, N99i485, N99i486, N99i487, N99i488, N99i489, N99i490, N99i491, N99i492, N99i493, N99i494, N99i495, N99i496, N99i497, N99i498, N99i499, N99i500, N99i501, N99i502, N99i503, N99i504, N99i505, N99i506, N99i507, N99i508, N99i509, N99i510, N99i511, N99i512, N99i513, N99i514, N99i515, N99i516, N99i517, N99i518, N99i519, N99i520, N99i521, N99i522, N99i523, N99i524, N99i525, N99i526, N99i527, N99i528, N99i529, N99i530, N99i531, N99i532, N99i533, N99i534, N99i535, N99i536, N99i537, N99i538, N99i539, N99i540, N99i541, N99i542, N99i543, N99i544, N99i545, N99i546, N99i547, N99i548, N99i549, N99i550, N99i551, N99i552, N99i553, N99i554, N99i555, N99i556, N99i557, N99i558, N99i559, N99i560, N99i561, N99i562, N99i563, N99i564, N99i565, N99i566, N99i567, N99i568, N99i569, N99i570, N99i571, N99i572, N99i573, N99i574, N99i575, N99i576, N99i577, N99i578, N99i579, N99i580, N99i581, N99i582, N99i583, N99i584, N99i585, N99i586, N99i587, N99i588, N99i589, N99i590, N99i591, N99i592, N99i593, N99i594, N99i595, N99i596, N99i597, N99i598, N99i599, N99i600, N99i601, N99i602, N99i603, N99i604, N99i605, N99i606, N99i607, N99i608, N99i609, N99i610, N99i611, N99i612, N99i613, N99i614, N99i615, N99i616, N99i617, N99i618, N99i619, N99i620, N99i621, N99i622, N99i623, N99i624, N99i625, N99i626, N99i627, N99i628, N99i629, N99i630, N99i631, N99i632, N99i633, N99i634, N99i635, N99i636, N99i637, N99i638, N99i639, N99i640, N99i641, N99i642, N99i643, N99i644, N99i645, N99i646, N99i647, N99i648, N99i649, N99i650, N99i651, N99i652, N99i653, N99i654, N99i655, N99i656, N99i657, N99i658, N99i659, N99i660, N99i661, N99i662, N99i663, N99i664, N99i665, N99i666, N99i667, N99i668, N99i669, N99i670, N99i671, N99i672, N99i673, N99i674, N99i675, N99i676, N99i677, N99i678, N99i679, N99i680, N99i681, N99i682, N99i683, N99i684, N99i685, N99i686, N99i687, N99i688, N99i689, N99i690, N99i691, N99i692, N99i693, N99i694, N99i695, N99i696, N99i697, N99i698, N99i699, N99i700, N99i701, N99i702, N99i703, N99i704, N99i705, N99i706, N99i707, N99i708, N99i709, N99i710, N99i711, N99i712, N99i713, N99i714, N99i715, N99i716, N99i717, N99i718, N99i719, N99i720, N99i721, N99i722, N99i723, N99i724, N99i725, N99i726, N99i727, N99i728, N99i729, N99i730, N99i731, N99i732, N99i733, N99i734, N99i735, N99i736, N99i737, N99i738, N99i739, N99i740, N99i741, N99i742, N99i743, N99i744, N99i745, N99i746, N99i747, N99i748, N99i749, N99i750, N99i751, N99i752, N99i753, N99i754, N99i755, N99i756, N99i757, N99i758, N99i759, N99i760, N99i761, N99i762, N99i763, N99i764, N99i765, N99i766, N99i767, N99i768, N99i769, N99i770, N99i771, N99i772, N99i773, N99i774, N99i775, N99i776, N99i777, N99i778, N99i779, N99i780, N99i781, N99i782, N99i783, N99i784, N99i785, N99i786, N99i787, N99i788, N99i789, N99i790, N99i791, N99i792, N99i793, N99i794, N99i795, N99i796, N99i797, N99i798, N99i799, N99i800, N99i801, N99i802, N99i803, N99i804, N99i805, N99i806, N99i807, N99i808, N99i809, N99i810, N99i811, N99i812, N99i813, N99i814, N99i815, N99i816, N99i817, N99i818, N99i819, N99i820, N99i821, N99i822, N99i823, N99i824, N99i825, N99i826, N99i827, N99i828, N99i829, N99i830, N99i831, N99i832, N99i833, N99i834, N99i835, N99i836, N99i837, N99i838, N99i839, N99i840, N99i841, N99i842, N99i843, N99i844, N99i845, N99i846, N99i847, N99i848, N99i849, N99i850, N99i851, N99i852, N99i853, N99i854, N99i855, N99i856, N99i857, N99i858, N99i859, N99i860, N99i861, N99i862, N99i863, N99i864, N99i865, N99i866, N99i867, N99i868, N99i869, N99i870, N99i871, N99i872, N99i873, N99i874, N99i875, N99i876, N99i877, N99i878, N99i879, N99i880, N99i881, N99i882, N99i883, N99i884, N99i885, N99i886, N99i887, N99i888, N99i889, N99i890, N99i891, N99i892, N99i893, N99i894, N99i895, N99i896, N99i897, N99i898, N99i899, N99i900, N99i901, N99i902, N99i903, N99i904, N99i905, N99i906, N99i907, N99i908, N99i909, N99i910, N99i911, N99i912, N99i913, N99i914, N99i915, N99i916, N99i917, N99i918, N99i919, N99i920, N99i921, N99i922, N99i923, N99i924, N99i925, N99i926, N99i927, N99i928, N99i929, N99i930, N99i931, N99i932, N99i933, N99i934, N99i935, N99i936, N99i937, N99i938, N99i939, N99i940, N99i941, N99i942, N99i943, N99i944, N99i945, N99i946, N99i947, N99i948, N99i949, N99i950, N99i951, N99i952, N99i953, N99i954, N99i955, N99i956, N99i957, N99i958, N99i959, N99i960, N99i961, N99i962, N99i963, N99i964, N99i965, N99i966, N99i967, N99i968, N99i969, N99i970, N99i971, N99i972, N99i973, N99i974, N99i975, N99i976, N99i977, N99i978, N99i979, N99i980, N99i981, N99i982, N99i983, N99i984, N99i985, N99i986, N99i987, N99i988, N99i989, N99i990, N99i991, N99i992, N99i993, N99i994, N99i995, N99i996, N99i997, N99i998, N99i999, N99i1000, N99i1001, N99i1002, N99i1003, N99i1004, N99i1005, N99i1006, N99i1007, N99i1008, N99i1009, N99i1010, N99i1011, N99i1012, N99i1013, N99i1014, N99i1015, N99i1016, N99i1017, N99i1018, N99i1019, N99i1020, N99i1021, N99i1022, N99i1023, N99i1024, N99i1025, N99i1026, N99i1027, N99i1028, N99i1029, N99i1030, N99i1031, N99i1032, N99i1033, N99i1034, N99i1035, N99i1036, N99i1037, N99i1038, N99i1039, N99i1040, N99i1041, N99i1042, N99i1043, N99i1044, N99i1045, N99i1046, N99i1047, N99i1048, N99i1049, N99i1050, N99i1051, N99i1052, N99i1053, N99i1054, N99i1055, N99i1056, N99i1057, N99i1058, N99i1059, N99i1060, N99i1061, N99i1062, N99i1063, N99i1064, N99i1065, N99i1066, N99i1067, N99i1068, N99i1069, N99i1070, N99i1071, N99i1072, N99i1073, N99i1074, N99i1075, N99i1076, N99i1077, N99i1078, N99i1079, N99i1080, N99i1081, N99i1082, N99i1083, N99i1084, N99i1085, N99i1086, N99i1087, N99i1088, N99i1089, N99i1090, N99i1091, N99i1092, N99i1093, N99i1094, N99i1095, N99i1096, N99i1097, N99i1098, N99i1099, N99i1100, N99i1101, N99i1102, N99i1103, N99i1104, N99i1105, N99i1106, N99i1107, N99i1108, N99i1109, N99i1110, N99i1111, N99i1112, N99i1113, N99i1114, N99i1115, N99i1116, N99i1117, N99i1118, N99i1119, N99i1120, N99i1121, N99i1122, N99i1123, N99i1124, N99i1125, N99i1126, N99i1127, N99i1128, N99i1129, N99i1130, N99i1131, N99i1132, N99i1133, N99i1134, N99i1135, N99i1136, N99i1137, N99i1138, N99i1139, N99i1140, N99i1141, N99i1142, N99i1143, N99i1144, N99i1145, N99i1146, N99i1147, N99i1148, N99i1149, N99i1150, N99i1151, N99i1152, N99i1153, N99i1154, N99i1155, N99i1156, N99i1157, N99i1158, N99i1159, N99i1160, N99i1161, N99i1162, N99i1163, N99i1164, N99i1165, N99i1166, N99i1167, N99i1168, N99i1169, N99i1170, N99i1171, N99i1172, N99i1173, N99i1174, N99i1175, N99i1176, N99i1177, N99i1178, N99i1179, N99i1180, N99i1181, N99i1182, N99i1183, N99i1184, N99i1185, N99i1186, N99i1187, N99i1188, N99i1189, N99i1190, N99i1191, N99i1192, N99i1193, N99i1194, N99i1195, N99i1196, N99i1197, N99i1198, N99i1199, N99i1200, N99i1201, N99i1202, N99i1203, N99i1204, N99i1205, N99i1206, N99i1207, N99i1208, N99i1209, N99i1210, N99i1211, N99i1212, N99i1213, N99i1214, N99i1215, N99i1216, N99i1217, N99i1218, N99i1219, N99i1220, N99i1221, N99i1222, N99i1223, N99i1224, N99i1225, N99i1226, N99i1227, N99i1228, N99i1229, N99i1230, N99i1231, N99i1232, N99i1233, N99i1234, N99i1235, N99i1236, N99i1237, N99i1238, N99i1239, N99i1240, N99i1241, N99i1242, N99i1243, N99i1244, N99i1245, N99i1246, N99i1247, N99i1248, N99i1249, N99i1250, N99i1251, N99i1252, N99i1253, N99i1254, N99i1255, N99i1256, N99i1257, N99i1258, N99i1259, N99i1260, N99i1261, N99i1262, N99i1263, N99i1264, N99i1265, N99i1266, N99i1267, N99i1268, N99i1269, N99i1270, N99i1271, N99i1272, N99i1273, N99i1274, N99i1275, N99i1276, N99i1277, N99i1278, N99i1279, N99i1280, N99i1281, N99i1282, N99i1283, N99i1284, N99i1285, N99i1286, N99i1287, N99i1288, N99i1289, N99i1290, N99i1291, N99i1292, N99i1293, N99i1294, N99i1295, N99i1296, N99i1297, N99i1298, N99i1299, N99i1300, N99i1301, N99i1302, N99i1303, N99i1304, N99i1305, N99i1306, N99i1307, N99i1308, N99i1309, N99i1310, N99i1311, N99i1312, N99i1313, N99i1314, N99i1315, N99i1316, N99i1317, N99i1318, N99i1319, N99i1320, N99i1321, N99i1322, N99i1323, N99i1324, N99i1325, N99i1326, N99i1327, N99i1328, N99i1329, N99i1330, N99i1331, N99i1332, N99i1333, N99i1334, N99i1335, N99i1336, N99i1337, N99i1338, N99i1339, N99i1340, N99i1341, N99i1342, N99i1343, N99i1344, N99i1345, N99i1346, N99i1347, N99i1348,

Civilization IV: обзор полезных программ



Tech Tree Editor

Весьма дружелюбный и простой в использовании редактор древа исследований. В нем можно добавить новую технологию или изменить параметры существующих. Логика проста: каждая технология добавляет новые возможности или что-то улучшает. Так что никто не мешает вам, например, расширить группу исследований или, напротив, сузить ее. Да, и не забудьте внимательно почитать «ридми-файл».

Button Maker

Позволяет менять кнопки и некоторые текстуры, которые, как известно, частенько повторяются. То, что находится под тенью персонажа, иконки юнитов, земля, вода, песок – все это мелкие текстуры, поменяв которые, можно немножко изменить игру.



Да, не забудьте, что для изменения текстуры понадобится графический редактор – Photoshop или Gimp.

Saveconvert

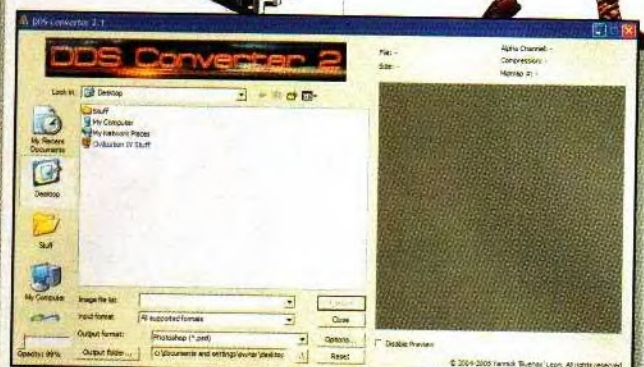
Утилита для настройки «сейвов». Однажды сохранившись, теперь вы можете загрузить ту же игру, но с новыми игровыми настройками.

Techcreator

Еще одна утилита, позволяющая изменять технологии и добавлять новые. На этот раз вам предлагают изменять несложный XML-код, однако же намного удобнее пользоваться интерфейсом Tech Tree Editor.

DDS-converter

Конвертирует текстуры формата DDS, стандартного для Civilization IV, в более удобо-



варимый PSD для Photoshop.

PakBuild

Программа, которая может распаковать Art0.FPK, необходимый для установки модификаций.

PitBoss

Сервер для удобной игры в Civilization IV с поддержкой пошагового режима игры. Позволяет игрокам выбирать, сколько они будут находиться в игре. Таким образом, игру



можно покинуть в любой момент. Точно так же можно и зайти в игру в любое время, начав уже с середины развития. Для корректной рабо-

ты сервера требуется Civilization IV версии 1.52.

YAME

Простенький редактор карт, в отличие от стандартного, требует значительно меньше ресурсов.

MOD Chooser Tool

Программа для установки модификаций Civilization IV.

Плагины для 3D Studio Max 6 и 7

Плагины для 3D Studio Max, обеспечивающие безболезненный импорт и экспорт моделей из Civilization IV в 3DS Max и обратно. После их установки появляется возможность редактировать модели.

Фан-сайты Civilization IV:

- www.civilization4.ru
- www.civru.com
- www.civfanatics.com
- www.civilized.de
- www.civ4fan.com
- www.civilization-4.de
- www.civilization4.net
- www.civ4.com

404 Missing Page

Древняя мозаика

Логическая аркада

Разработчик: Bee Games



Ричард Джейбо, ученый-физик создал в своей лаборатории агрегат, позволяющий перемещаться во времени. С помощью этой машины вы отправитесь в прошлое, чтобы восстановить по кусочкам Древнюю Мозаику – загадочный артефакт, который тысячелетиями хранил гармонию во всем мире. Ничего не поделаешь, как всегда спасать мир предстоит именно вам. Заполните множество мозаик специальными фишками, поступающими на игровое поле по конвейеру.

**Джем Болл**

Арканоид

Разработчик: URSE Games



Древние Египтяне прогневили своих богов, а вернуть благосклонность небожителей можно лишь с помощью 10 волшебных артефактов. Но чтобы их найти, придется при помощи ракетки и мячика очистить множество уровней от блоков различной конфигурации. Впереди вас ждет немало сюрпризов, не всегда приятных. Справиться со всеми испытаниями вам помогут телепорты, умножители мячиков и другие полезные устройства. Необычный арканоид, не правда ли?!

**Гиперболоид**

Арканоид

Разработчик: Stargaze



Очередная вариация на тему арканоида.

Привычные прямоугольные блоки ушли в прошлое, вместо них нужно разбивать подвижные прямоугольники, круги и треугольники. От ударов фигурки сдвигаются с места и сталкиваются друг с другом, поэтому игровое поле постоянно меняется. По-настоящему динамичный геймплей не оставит равнодушным ни одного поклонника арканоидов.

**Дракон**

Логическая аркада

Разработчик: Meridian 93



Поединок с добрым, но хитрым драконом – это настоящее испытание на меткость и сообразительность. Чтобы не впустить дракона в пагоду, нужно вооружиться ловкой рукой. Ваша задача – передвигать специальную платформу и стрелять фишками с таким расчетом, чтобы шарики одного цвета складывались рядом. Создавая цепочки максимальной длины, вы получите бонусы и сможете быстрее добывать волшебную энергию для перехода на следующий уровень.

**Волшебная история**

Логическая аркада

Разработчик: FIVE-BN

Коварная фея заколдовала сказочных героев и только вы можете вдохнуть в них жизнь. В этом нелегком деле поможет магическая энергия, запертая в волшебных сундучках. При помощи ловкости рук и бонусов откройте все сундучки и вы вдохнете жизнь в сказочных героев.

**Танчики**

Аркада

Разработчик: Exclusive Games

Наверняка вы помните классические приставочные аркады Tank Force и Battle City. Эх, как же иногда хочется вспомнить нелегкое приставочное детство и снова сыграть в «Танчики». Раньше для этого приходилось запускать игру через специальный эмулятор, но теперь это не нужно. Казуальная игра «Танчики» не просто на своих прашуров как две капли воды, она лучше их. Получив в наследство у старых «Танчиков» увлекательный геймплей, «Танчики» были сдобрены отличной графикой и звуковым сопровождением. Игра смотрится очень по-современному. Обязательно опробуйте это чудо!




**Saitek Desktop Gaming Mouse
1600 dpi (PM12A)**

игровая мышь

www.saitek.com.ua

Интерфейс: USB

Чувствительность: 1600 dpi

Кнопки: 5, переключатель режимов,
нажимаемое колесико

Ориентировочная цена: \$ 35

«Геймерская радость»

Новейшая мышка, приехавшая в Украину, от компании Saitek, известной своими геймерскими заморочками, с одной стороны показала просто-таки отличной, с другой – все же не доведенной до совершенства. Она однозначно позиционируется как игровая, и по своему формату напоминает образцы других компаний.

По сравнению с завоевавшей авторитет Logitech MX518 она ниже, и более приземистая посадка делает более удобными кнопки под большим пальцем – ими действительно очень легко пользоваться. Если в 518-й мышке большой палец нужно было специально поднимать, чтоб нажать на кнопку, тут все проще, и палец не нужно все время держать в неестественном положении. При этом старая беда с правой дополнительной кнопкой под безымянным пальцем (дополнительные кнопки – это вообще вечная проблема) никуда не делась – чтоб нажать эту кнопку, нужно либо придавить мышку к столу, либо прижать ее безымянным пальцем, упе-

рев в основание большого пальца. В общем, та еще кнопка, особенно в бою. Спросили бы производители нас: эту кнопку нужно всего лишь сделать послабее в нажатии (безымянный палец далеко не эталонный по своей силе), и поместить ее туда, где находится подушечка пальца. Всех делов! Но нет пока еще мышки с удобной правой дополнительной кнопкой или кнопками.

Основные кнопки хороши своим классическим расположением, и легко находятся пальцами, однако довольно тугие. Это, честно говоря, просто беда: к этой мышке нужно реально привыкать. И если ухватистая, слегка угловатая форма легко ложится в руку, то нажатие кнопок без перемещения мышки становится делом принципа – я долго долбался, прежде чем более-менее сносно научился жать кнопочки. Все остальные геймерские мыши, которые прошли через нашу тестовую лабораторию, были не столь упрямы.

Мышка довольно легкая, где-то как последние Razer-овские

образцы. Утяжелители не предусмотрены, так что и к весу тоже придется привыкать. Но при такой цене ожидать утяжелителей в стандартной комплектации было бы глупо.

Колесико не соответствует последней моде нажиматься во все стороны, но так как это геймерский образец «вооружения», это было бы не особо востребовано, так что колесико просто нажимается, исполняя роль третьей кнопки.

Кнопка включения режима «1600 dpi» расположена там, где ей и положено находиться – между основаниями указательного и среднего пальца, и просто так не нажмется. В режиме 1600 курсор (прицел) ведет себя хорошо (протестировано как на офисном столе, так и на обычном коврике и коврике eXect Mat). Интересно, что светопара (мышь

не лазерная) расположена примерно между колесиком и кнопкой «1600» поперек мышки, а не вдоль ее. При этом фотодиод (сенсор) смещен относительно оси влево, но это никоим образом не вызывает дискомфорта даже при 1600 dpi.

Конструктивно мышка изготовлена практически без изъянов, однако контактные площадки показались нам слишком маленькими, и их всего 4 (не 5 и тем более не 6), так что рекомендуем обзавестись тефлоновыми наклейками и «обработать» мышь сразу после покупки.

Внешне манипулятор выглядит довольно стильно, и строгие, плавные линии приятно сочетаются с голубой подсветкой прозрачной окантовки корпуса, делая ее облик очень динамичным.



- Классический дизайн
- 1600 dpi
- Эргономика



- Тугие кнопки

Это не просто круто; как-то даже слишком круто. Так круто, что даже употреблять слово «круто» — это как-то некруто.



300



Час с лишним ребята дают такого жару, что тонкая простыня экрана того и гляди загорится. Девочки в зале стонут, когда отважные спартанцы берут размах, поочередно напрягая каждую из рельефных мышц, мальчики стонут чуть позже, когда этот размах заканчивается глубоко в роже подлого вражины. Короче, посторонний звуковой фон в зале — постоянный.

Ребята действительно выглядят достойно — дутые руки и плечи, и живот, который выглядит так, будто каждого из них заставили проглотить кубик Рубика. И бьются они, что создается впечатление, будто их мама в свое время погуляла одновременно с балетмейстером, ушуистом и спортивным гимнастом.

В отличие от «Города грехов», который в оригинале и в экранизации был скорее графическим романом, «300 спартанцев» — это комикс в классическом





понимании этого слова. Если драка – то на три четверти экранного времени, если монстры – то величиной с трехэтажный дом, если умирать – то только десятками тысяч.

Сюжет фильма, даже если его расписать максимально подробно, уместится на подошве кроссовка, причем его можно прочесть за то время, пока он с размаху летит в ваше лицо. Что, кстати, вполне точно передает эффект от просмотра «300 спартанцев». Из кресла встаешь натурально пошатываясь, в голове шумит, а перед глазами кружатся звездочки. И если «Город грехов» – это тонкий лобзик, которым выпиливалось новое кино, то «300 спартанцев» – это тяжелый молоток, который вбил гвозди в гробы всех блокбастеров этого сезона разом.

Есть такое понятие в кинематографе, как «шутинг-борд» – подробные, кадр за кадром, рисунки того, что в последствии будет перенесено на пленку. Это только у нас горячие потомки Чапаева могут выйти на площадку, не представляя что и как снимать, и сплеча рубануть – «Мотор»! А в Голливуде на этом этапе фактически создается фильм. За это режиссерам, собственно, и платят их кровные миллионы. Так вот, комиксы Фрэнка

Миллера – это, считай, готовый шутинг-борд. Декорации, типажи, ракурсы, гардероб – все это попало в руки режиссера Зака Снайдера готовеньким, надо было это просто не испортить. И Зак, надо отдать ему должное – тоже не самый бесталаный парень, не оставил ничего на власть случая. Он даже не стал искать похожие пейзажи – весь фильм был отснят в павильоне, а потом небо, горы и моря рисовались вручную лучшими специалистами по спецэффектам.

Видеодневники «Making of 300» – это какая-то хроника каторги, на которую добровольно загнали себя члены съемочной группы. И безумная трудоспособность этих ребят уже окупилась с лихвой: «300 спартанцев» побил существующий рекорд проката в первый уикенд, а кинокритики назвали его наравне с «Матрицей» фильмом нового поколения, который опередил свое время как минимум на десять лет.

Но буду закругляться. Оставляю лучше больше места под картинку – они скажут гораздо больше.

Встретимся на повторном показе.

Olmer

Фильм «300» снят по реальным событиям, отображенным в комиксах Фрэнка Миллера, созданного на основе фильма «300 спартанцев» 1962 года, который нагло переврал реальные факты. На самом деле спартанец был только один, а персов – 42 миллиона, не считая конницы, 150 тысяч танков и авиации.

Max Pagan



BLEACH: Смерть и клубника



Скажу сразу, я не особо люблю подобные сериалы, особенно с количеством серий, переваливающим за сотню. Во-первых, потому что команда мальчишек, которая с завидной частотой мочит разнокалиберных монстряков/плохих парней — это скучно, это уже было, причем не один раз. Во-вторых, потому что качество анимации в таких сериалах оставляет желать лучшего, как иногда и качество рисунка в последних 50 томах «многосерийной» манги. Про то, что сюжет после сотого томика или серии высасывается из пальца, я уже промолчу. К тому же я слишком ценю свое свободное время, чтобы тратить его на какую-то дребедень.

Пытались меня как-то подсадить на Naruto, однако мне сериал показался скучноватым, откровенно детским, завязка с проклятым и отвергнутым обществом мальчиком — довольно банальной (Fruits Basket не напоминает?). Кроме этого качество анимации чем дальше — тем хуже, и когда одни и те же нарезки типа «бегут монстряки» и «герой мочит монстряков» перемежаются раз шесть... ну, следующую серию смотреть не хочется.

В общем, примерно тоже я подумала, когда по рядам наших анимешников прокатились восторженные крики «БЛИЧ! УРА!», и народ с горящими глазами начал обмен дисками. Посмотрела я на это спокойно, ну, фанатеет народ, ну и пусть — мне то что? «Судя по всему, это очередной клон Наруто!» — подумала я.

Довольно долго я на это аниме внимания не обращала, рецензии на него были довольно интригующими, но, опять же, не хотелось тратить впустую свое время. Потом мне случайно досталась манга Bleach в электронном виде, и из чистого любопытства — удалить мне эту папку сразу или через 15 минут, — я начала ее читать. Но меня затянуло так, что тяжело было

оторваться от монитора! Мне кажется, что по своему уровню «Bleach» гораздо выше «Naruto», причем и по концепции, и по проработке деталей. Да, в этих манге и аниме действительно есть что-то интригующее, завораживающее, безбашенное и привлекательное!

Взять хотя бы главного героя Ичиго Куро-саки, который полностью соответствует приведенным характеристикам и обладает неподдельной харизмой. Такой себе плохой-хороший подросток, который имеет способность видеть призраков, а по сюжету ему придется еще и помогать им. Сюжет довольно плотно завязан на мистике и детально разработанной философской системе о душах, аде и рае. Хорошие души называются «Плюсами» («Целыми» в английской версии сериала) и после смерти попадают в рай, который называется Общество Душ. Дангай (Dangai) — территория между миром живых и Обществом Душ. Джигоку (Jigoku, «Ад») — Пустые, это души совершившие преступления до смерти, отправляются в Ад, по сути, являются злыми духами, которые могут нападать на людей и неприя- каанных призраков. По определенному стечению обстоятельств главный герой и так не в меру наделенный уникальными способностями получает еще и силы Шини-гами, то бишь духа смерти, который пришел, (вернее пришла, в нашем случае дух женского пола по имени Рукья) чтобы разобраться с бесчинствующими на Земле Пустыми. И это только верхушка айсберга, но не стоит бояться, потоком терминов сразу грузить не будут. На фэнских сайтах есть



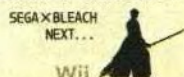
целые словари – посвященные расшифровке и объяснению некоторых терминов «Bleach». Систему философии будут раскрывать как головоломку на протяжении всего сериала, именно этим делая его еще интереснее. С юмором у автора все в порядке, чего стоит обложка к 26 главе манги под названием «Рай теперь здесь», где на первом плане изображен плюшевый мишка в плаще, а на заднем мрачный рыцарь в доспехах. Антропоморфные и не только монстры красуются альтернативной покраской лиц в стиле группы KISS.

Кстати об авторе – у него, как и у Ичиго двойственная натура: Тайте Кубо (Tite Kubo) это псевдоним, настоящее имя – Норики Кубо (Noriaki Kubo). Началось все с того, что он принял участие в конкурсе одного манга-журнала, и хотя не стал победителем, один из редакторов журнала заметил его талант. С тех пор они много проработали над совместными проектами, первая короткая история Тайте была опубликована в 96 году в приложении известного журнала Weekly Shonen Jump Special. После еще нескольких коротких публикаций в мир вышел его первый манга-сериал Zombie Powder уже в самом Weekly Shonen Jump. Манга Bleach публикуется там же с 2001 года по сей день, на февраль 2007 года опубликовано уже 26 томов. За нее Кубо получил одну из престижнейших наград Shogakukan Manga Award в 2005 году и конечно завоевал любовь и признание не одной тысячи фанатов по всему миру. А, соответственно, и толпы косплееров на различных мероприятиях, но, поверьте, это далеко не все.

Самое интересное только начинается... с трех полноценных мюзиклов по мотивам манги и аниме-сериала. Первый Rock Musical BLEACH был выпущен компаниями Studio Pierrot и Nelke Planning в качестве анонса Bleach Soul Sonic 2005 – представления с участием озвучивавших аниме сейю (го-

лосовых актеров). В нем описываются события первых серий аниме. Музыка к нему была специально написана, поэтому не повторяет официальные саундтреки. Второй Rock Musical BLEACH – Saiken появился в январе 2006 года, так как мюзикл №1 поехал в Осаку на гастроли с несколько расширенным составом героев, (Кира Изура), соответственно были переделаны и добавлены новые номера. В то же время вышли и первые DVD с обеими версиями этих мюзиклов. Так как все это дело было на волне популярности, продюсеры не поскупились и поставили в 2006 году новый мюзикл The Dark of The Bleeding Moon, в котором рассматриваются дальнейшие события мира Bleach. В конце каждого из выступлений актеры исполняли различные бонусные сценки и песни, не вошедшие в представление, на DVD также доступны видео материалы о подготовке мюзиклов, и непростой «закулисной» кутерьме.

Конечно же, толпам фанатов после просмотра мюзиклов и еще не дождавшись следующей новой серии сериала, хотелось только одного: поиграть в игры по мотивам «Блича», в большинстве своем, конечно же, файтинги. Перечислим некоторые из них. Для Playstation Portable: файтинг серия Heat the Soul (оригинальная, 2-я и 3-я части), для Gamecube: Tasogare ni Mamie-ru Shinigami, для Gameboy Advance: Bleach Advance, для Nintendo DS: Souten ni Kakeru Unmei, для Playstation 2: Selected Soul, Natatareshi Yabou. Как видите все сегменты консольщиков охвачены! Из последних новостей слышно, что компания SEGA объявила о своей собственной разработке файтинга Bleach для Wii. Однако как ни трясут ее журналисты, никакой информации кроме подтверждения данного заявления пока нет. Ну что ж в том, что и эта игра, как и остальные, будет среди лидеров продаж, нет никакого сомнения.



Happynews



E-mail: shpil@comizdat.com Subject: vox populi



От: Brateg Kroleg
Тема: DVD

Здорова, редакция «Шпиля!»! Як ся маеш? Не буду долго рассказывать, как я люблю ваш журнал и какие вы мегакрутые ребята, сразу перейду к делу. У меня к вам вопрос по поводу диска, прилагаемого к журналу. С нового года вы уже перешли DVD, поздравляю с обновочкой. Игры, видео и прочие бонусы меня очень радуют, но кроме них еще хочется регулярно видеть на диске свежие дровишки для видяхи и новые версии всякого полезного софта.

Привет, Brateg Kroleg! Действительно, свеженькая софтинка и драйвера для видео (и не только) раньше выкладывались на диск не постоянно, а раз в 2-3 месяца. Но теперь, когда редакция журнала уже достаточно серьезно прокачала навык наполнения диска, этот баг исправлен, и, начиная с апрельского номера, на каждом диске, которым комплектуется «Шпиль!», вы найдете много-много полезных программ и, конечно же, свежие драйвера.



От: L@ges
Тема: Сталкер для любимой консоли

Добрый день, уважаемая редакция журнала «Шпиль!». Пишет вам преданный читатель из Луганска, Сережа L@ges. В прошлом (мартовском) номере я прочел новость о том, что S.T.A.L.K.E.R. B.Y.I.D.E.T., сначала подумал что это такая шутка, чтобы разбавить напряженное ожидание фанатов, но вскоре сам убедился в том, что игра действительно вышла в марте месяце. Многие мои знакомые уже прошли эту замечательную игру, но я пока не очень спешу играть, потому что жду специальной версии игры для Nintendo DS или GBA, ведь это мои любимые приставки, а на компьютере я не люблю играть! Скажите пожалуйста, когда наши разработчики адаптируют «Сталкера» к моей приставке и как скоро я смогу побегать по Чернобылю с калашом?

Здравствуй, Сережа! Да, «Сталкер» действительно вышел и обзор этой замечательной игры ты можешь прочесть на страницах журнала, который ты держишь в руке. Но что касается любимой приставки, вынужден тебя огорчить: GSC Game World, хоть и задумывалась когда-то о том, делать ли версию для Xbox, уже не планирует портировать игру не только для твоих приставок, но и для любых других приставок вообще. А вообще, Nintendo DS уже морально устарела. Пожалуй, стоит присмотреться к новым приставкам или задуматься о покупке хорошего компьютера. Что же касается «побегать по Чернобылю с калашом», то никто не мешает тебе сделать это прямо сейчас.



От: Кросавчег
Тема: Превед!

Превед, Шпиль-ред! Сразу хачу сказать, что у меня на клавиатуре стоит преведавская раскладка, пазтому папрашу ниabiжаца на вазможные ашипки. У миня вапрос па поваду Медведа Витальки. Вы нимаглибы абьяснить, откуда он взялся и можно ли с ним паабцаца по асе?

Медведь Виталька – это огромное лохматое недоразумение, по счастливой случайности попавшее на страницы журнала «Шпиль!». Он (Виталька) служит силам света, любит много поест и поговорить. Такой себе вполне обычный компанейский медвежонок. ICQ, E-mail'ами и прочими SMS-ками медвежонок не пользуется, потому что компьютеров и телефонов с такими большими кноп-

ками еще не придумали. А пообщаться с ним можно в цирке, Виталья там бывает в перерывах между сдачей очередного журнала в типографию и обедом.



От: Виталий Кривошей
Тема: болею я...

Всем здравствуйте! Пишет вам ваш преданный читатель из больницы. Лежу я сейчас в травматологии, и вот почему. Купил недавно ваш журнал (читаю вас постоянно, начиная с 29-го номера) и, как обычно, начал просматривать оценки к играм номера. Уже после четвертой игры я понял, что у меня очень сильно болит шея, когда я ее выворачиваю вправо для просмотра оценок. Спустя некоторое время я очнулся в больницу. Тут вправо-влево бегают врачи, одетые в белые халатики, медсестра читает мне мартовский «Шпиль!», в школу, понятное дело, я не хожу, пока шея не выздоровеет. Даже не знаю, благодарить вас за это или не очень. Тут неплохо, но все-таки и не курорт.

Здравствуй, болеющий Виталий Кривошей! Зачем было в больницу-то ложиться? Намного легче перевернуть журнал и попытаться снова почитать новости, или расположив журнал обычным образом, начать понемногу изучать платформы. Они ведь разные бывают, тоже интересное дело. В общем, выздоравливай! Обязательно пришлем тебе апельсинчиков-мандаринчиков, только ты их главное правильно употребляй, чтобы во рту не застряли, а то еще к уху-горло-носу придется наведываться...



**S.T.A.L.K.E.R. В.Ы.Ш.Е.Л.
О.Б.С.У.Ж.Д.А.Е.М....**

TMNT



Зверь
[МЕГА-интересующийся]

Поиграл я в полную версию. Графику ожидал лучше, чем увидел. С ней конечно все в порядке, но вот на скриншотах было куда красивее

Очень, прямо до восхищения, понравились диалоги в игре. Это просто... У меня даже слов не хватает – это круто! А когда они на гитаре играли – звук абсолютно чистый и так приятно звучит, что заслушаться можно. А анекдоты чего только стоят. Или когда я нож достал, от одного из Сталкеров услышал: «Слышь мужик, убери оружие. Я тебе сказал, убери оружие. Парень, не шути, давай по хорошему». Я сидел с раскрытым ртом – озвучке ставлю все 12 баллов!



Jockeiro
[завсегдатый]

Неплохая по фильму игра получилась.. Неплохая графика.. Хорошо всё оформлено.. Персидский уклон в игре это вообще круто.. РЕКТЕКТ – Ubisoft Montreal..!! Хорошую игру сделали.. Буду рад слить в этой игре зное количество времени..

Моя оценка – 9.5/12

Medieval 2 Total War



Ваня
[новенький]

Игра просто супер! хорошая графика (вторые шейдеры и все такое), массовые битвы (да они действительно МАССОВЫЕ), хороший звук (я

особенно люблю слушать речь моего генерала перед битвой). Игра просто СУПЕР!

Titan Quest : Immortal Throne



Юрик
[старший интересующийся]

Вчера купил титан «Квест 1,2 Immortal», идёт с оригиналом =)

Можно перетаскивать чара с 1 в 2 титан, я начал заново играть и увидел, что все одинаково в начале, все квесты, все повторяется! Но середина и конец уже другие; я потом зашел своим

чаром 27 лвла (с 1 титана) и увидел много новых монстров, 9 новых классов персонажей, новый шмот и всё такое... пошел играть дальше.

Параграф 78



NapoleonUA
[МЕГА-интересующийся]

По моёму, ничего оригинального...

Очередной шутер, смахивающий на Дум...

Если я не прав, поправте меня...

Будем рады видеть!

На форум журнала «Шпиль!» можно попасть с нашего сайта (www.shpil.com). Здесь читатели обмениваются мнениями о компьютерных (и не очень) играх, помогают друг другу советами, обсуждают журнал и просто общаются на игровые и околоигровые темы. Заходите в гости!

CODE12: награды нашли героев, а герои – награды!



Радостный момент в офисе K-Trade

Закончилась эпопея со взломом кода, с поиском тех, кто его взломал, с вручением честно «награбленного». И мы хотим поделиться этой новостью с миром. Мир, готов? Тогда мы начинаем!

Раздача проходила в два этапа: первоначально мы собрались в гостях у компании

K-Trade, где самый-самый главный по производству компьютеров вручил нам суперприз №1 «Игровой компьютер Bravo на базе процессора AMD», который выиграл взломщик по имени **Степан Анныч**, из Львовской области. Мы передаем приз с ближайшим обозом в Западную Украину. И кучу поощритель-

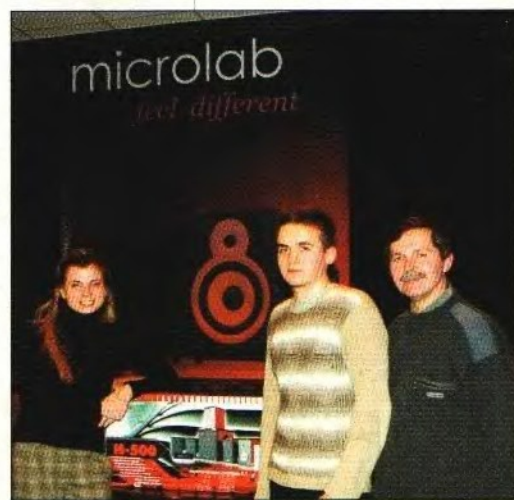
ных призов от «Шпиль!» получили взломщики, о которых мы уже писали.

А вот призы от компании **microlab** вручали уже представители microlab у себя в офисе.

Суперприз №2 «Акустическая система microlab H500» получил **Волков Андрей Александрович** из Киева. Суперприз №3 «Акустическая система microlab A6661»

получил **Артем Баздырев** из г. Запорожье.

Поздравляем победителей CODE12 и благодарим всех участников викторины!



Счастливики в офисе microlab

DVD для «Шпиль!» № 4'2007



Новая менюшка!

Это не апрельская шутка, а весьма приятный сюрприз для читателей. Отныне с прилагаемого к журналу DVD-диска запускается не невнятная html-страничка, а очень приятная и удобная менюшка. Кроме этого, на диске теперь постоянно будут свежие программки, полезные и разные. Свои пожелания или критику по поводу нового меню вы можете оставить на нашем форуме. Попасть на него можно с сайта www.shpil.com.

Демо-версии

Command & Conquer 3: Tiberium Wars
S.T.A.L.K.E.R. Multiplayer Demo
Teenage Mutant Ninja Turtles
Смерть шпионам

Видеоролики

Battlefield 2142 Northern Strike
(2 ролика)
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Juiced 2
S.T.A.L.K.E.R.

Обновления (русские версии)

Civilization IV: Warlords 2.08
Company of Heroes 1.5
S.T.A.L.K.E.R. 1.0001
Инстинкт 1.1
Стальные Монстры: Союзники 1.11

Обновления (английские версии)

Warhammer 40000: Dawn of War – Dark Crusade
Silverfall 1.16
Silverfall 1.16 Editor
The Elder Scrolls IV: Oblivion 1.2

Casual games

Древняя мозаика
Дракон
Джем Болл
Гиперболюид
Волшебная история
Танчики

Киберспорт

Демо
DTS-Cup 2007-Dota
Intel Challenge Cup
SEC Final 2007
SKPlayer 2007

Видео

Pentagram G-SHOK

Bonus

Обои для рабочего стола из компьютерных игр
Программы для Civilization IV

Программы

Web-браузеры
AvantBrowser 11.0
Maxthon (MyIE2)
Mozilla FireFox 2.0.0.3
Offline Explorer 4.6
Opera 9.10

Почтовые клиенты
Mozilla Thunderbird 1.5.0.10
TheBat! Home 3.98.4
TheBat! Pro 3.98.4
Русификация TheBat!

Фаервол

COMODO Firewall Pro
Outpost Firewall 1.0 Free
Outpost Firewall Pro

Download-менеджеры

Download Master 5.3.1
FlashGet 1.73 (Classic)
FlashGet 1.82
ReGet Deluxe 4.2
ReGet Junior 2.2

P2P-клиенты

BearShare
BitComet 0.85
BitTorrent 5.0.7
eMule 0.47c
eMule Plus 1.2b
iMesh 7
Kazaa
Morpheus
µTorrent 1.6.1

Общение в сети

Google Talk
ICQ 5.1 Original
ICQ 5.1 Bigmir
ICQ 5.1 Rambler
Miranda 0.6.8
MSN Messenger
QIP 8010
Skype
Yahoo! Messenger

Работа с изображениями

ACDSee 9
Adobe Reader 8
Foxit PDF Reader
Picasa2
XnView 1.90.2

Файловые менеджеры

FAR PowerPack
Frigate 3 Standart
Frigate 3 Professional
Total Commander 6.56

Борьба со Spyware

SpyStopper Pro 5.0
ZoneAlarm AntiSpyware

Медиа-проигрыватели

BS.player 2.15.943
DivX 6.5
iTunes 7
JetAudio
RealPlayer 10 GOLD
WinAmp 5.33 Full

Кодеки

X Codec Pack

Архиваторы

Power Archiver 9.64
WinAce 2.65
WinZip 11.0
WinRar 3.70
7-Zip 4.42

Драйверы (видео)

AMD (ATI) Catalyst 7.2
Nvidia ForceWare 97.92

Бесперывная подписка на «Шпиль!» за 2006 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет:

ООО «Декабрь»,
р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735,
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте доставочную

карточку и копию чека
об оплате по адресу:
ООО «Декабрь»,
ул. Половецкая, 3/42,
г. Киев, 04107

3. Если есть вопросы, звони:

(044) 495-14-00(01)

Твой «ШПИЛЬ!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2006 год, стоимость в гривнах:

Журнал с диском			Журнал без диска		
Да!	1	6,0	Да!	1	4,0
Да!	2	6,0	Да!	2	4,0
Да!	3	6,0	Да!	3	4,0
Да!	4	6,0	Да!	4	4,0
Да!	5	6,0	Да!	5	4,0
Да!	Спецвыпуск № 1 «The Sims»				11,0
Да!	Спецвыпуск № 2 «FIFA»				11,0
Да!	Спецвыпуск № 3 «Всё о мобильной связи»				11,0
Да!	Спецвыпуск № 4 «АВТО»				11,0
ИТОГО					

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____



war.fishka.ua

ЗАВАНТАЖ МОБІЛУ НАГОВНУ!

Інструкція для замовлення

- Поліфонічні мелодії: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом мелодії на номер 10659
- Реалтони (MP3): для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом реалтону на номер 10899
- Тони для SMS: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом тону на номер 10659

- Тони для дзвінка: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом тону на номер 10659
- Преміум-ігри: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом гри на номер 5599
- Java-ігри: для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом гри на номер 10899

Вартість відправлення SMS-повідомлення на номер 10659 — 5 грн, з ПДВ, 10899 — 9 грн, з ПДВ, 5599 — 15 грн, з ПДВ. Отримання — безкоштовно.

Для отримання WAP-послуг необхідно активувати та налаштувати WAP. Перелік моделей телефонів, що підтримують послуги, дивись на www.fishka.ua, повний каталог сервісів на war.fishka.ua

10659 ПОЛІФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ

Nelly Furtado	Say it right	5 9 2 7 0 0 7 8
Jamiroquai	Radio	5 9 2 7 0 2 7 8
Борис 312	Дівочка, которая хотела счастья	5 9 5 6 3 8 7 8
Christina Aguilera	Hurt	5 9 5 6 2 2 7 8
Busta Rhymes	New York shit	5 9 5 6 3 6 7 8
Tarkan	Start the fire	5 9 5 6 3 9 7 8
Алиби	Считалочка	5 9 5 6 3 3 7 8
НеАнгели	Танцюй со мной	5 9 5 6 3 2 7 8
Las Ketchup	Un bloodymary	5 9 5 6 3 1 7 8
Сказка	День рождения	5 9 2 7 3 2 7 8
Баста	Мама	5 9 2 7 2 0 7 8
НеАнгели	Boy	5 9 2 7 3 0 7 8
Наталія Могилевська	Аджеж	5 9 2 7 3 1 7 8
Джанго	Гуляй гроза	5 9 2 7 1 8 7 8
Лигалайз feat. Dato	Джаная	5 9 2 7 1 3 7 8
Shakira feat. Carlos Santana	Illegal	5 9 5 6 2 0 7 8
Queen vs. Miami Project	Another one bites...	5 9 5 6 1 8 7 8
Гайтана	Шалені	5 9 2 6 9 9 7 8
Kasabian	Empire	5 9 2 7 0 7 7 8
Tik и Ляпис Трубецкой	Олені	5 9 2 7 0 9 7 8
U2	The saints are coming	5 9 2 7 1 1 7 8

10899 РЕАЛТОНИ (MP3)

Beyonce	Ring the alarm	6 1 8 5 4 7 8
Avril Lavigne	Keep holding on	6 1 8 3 9 7 8
Justin Timberlake	What goes around	6 1 8 0 2 7 8
Jennifer Lopez	Que hiciste	6 1 7 9 9 7 8
Бі-2	Научи меня быть счастливым	6 1 8 6 1 7 8
Pink	U and Ur hand	6 1 8 4 6 7 8
Алиби	Считалочка	6 1 8 4 5 7 8
Лигалайз feat. Dato	Джаная	6 1 7 1 1 7 8
Chris Brown	Gimme that	6 1 8 1 0 7 8
Clara	Promise	6 1 8 0 9 7 8
Take That	Patience	6 1 8 0 3 7 8
Christina Aguilera	Hurt	6 1 7 9 8 7 8
Dj Saville feat. Dj FX	Night walking	6 1 6 2 7 7 8
Royal Gigolos	Self control	6 1 7 8 4 7 8
Bon Garcon	Freel U	6 1 7 8 2 7 8
SMS	Я снова зову тебя	6 1 6 1 7 7 8
Tom Novy feat. Lima	Take it	6 1 7 4 5 7 8
Squeazy Up feat Teishan	La Isla Bonita	6 1 7 4 4 7 8
Sonique	Sleezy	6 1 7 4 3 7 8
Miguel Angel Munoz	Diraz que estoy loco	6 1 7 3 9 7 8
В формате	Вася	6 1 8 6 6 7 8
Evanescence	Lithium	6 1 8 5 2 7 8
Gipsy Kings	Sit u me quieres	6 1 8 5 3 7 8
Deep Dish	Say hello	6 1 5 4 3 7 8

10659 ТОНІ ДЛЯ SMS

Кто там? SMS! А документки покажите!	4 0 6 0 1 1 7 8
Поздравляю тебя с дембельской SMSкой!	4 0 5 6 1 7 7 8
Превед, красавчик! Читай SMSки!	4 0 5 5 8 7 7 8
Ну и что это? Это SMS!	4 0 5 9 5 7 7 8
Хорошее SMS - прощайные SMS!	4 0 6 0 4 7 7 8

10659 ТОНІ ДЛЯ ДЗВІНКА

Хочешь узнать новость - поговори со мной	4 0 1 3 9 1 7 8
Ширлици! Вас вызывает радистка Кат	4 0 1 3 9 0 7 8
Это я, твоя ласковая кошечка. Возьми трубочку	4 0 1 3 8 8 7 8
Вам звонят из дома, скорее берите трубку	4 0 1 3 7 9 7 8
Срочно сделай умное лицо! Тебе звонят	4 0 1 3 6 0 7 8

► Передайте телефон, на который планируете. Реалтони, Тоны для дзвінка, Тоны для SMS: мелодії 2110, 2120, 2600, 2900, 3100, 3200, 3300, 3400, 3500, 3600, 3700, 3800, 3900, 4000, 4100, 4200, 4300, 4400, 4500, 4600, 4700, 4800, 4900, 5000, 5100, 5200, 5300, 5400, 5500, 5600, 5700, 5800, 5900, 6000, 6100, 6200, 6300, 6400, 6500, 6600, 6700, 6800, 6900, 7000, 7100, 7200, 7300, 7400, 7500, 7600, 7700, 7800, 7900, 8000, 8100, 8200, 8300, 8400, 8500, 8600, 8700, 8800, 8900, 9000, 9100, 9200, 9300, 9400, 9500, 9600, 9700, 9800, 9900, 10000, 10100, 10200, 10300, 10400, 10500, 10600, 10700, 10800, 10900, 11000, 11100, 11200, 11300, 11400, 11500, 11600, 11700, 11800, 11900, 12000, 12100, 12200, 12300, 12400, 12500, 12600, 12700, 12800, 12900, 13000, 13100, 13200, 13300, 13400, 13500, 13600, 13700, 13800, 13900, 14000, 14100, 14200, 14300, 14400, 14500, 14600, 14700, 14800, 14900, 15000, 15100, 15200, 15300, 15400, 15500, 15600, 15700, 15800, 15900, 16000, 16100, 16200, 16300, 16400, 16500, 16600, 16700, 16800, 16900, 17000, 17100, 17200, 17300, 17400, 17500, 17600, 17700, 17800, 17900, 18000, 18100, 18200, 18300, 18400, 18500, 18600, 18700, 18800, 18900, 19000, 19100, 19200, 19300, 19400, 19500, 19600, 19700, 19800, 19900, 20000, 20100, 20200, 20300, 20400, 20500, 20600, 20700, 20800, 20900, 21000, 21100, 21200, 21300, 21400, 21500, 21600, 21700, 21800, 21900, 22000, 22100, 22200, 22300, 22400, 22500, 22600, 22700, 22800, 22900, 23000, 23100, 23200, 23300, 23400, 23500, 23600, 23700, 23800, 23900, 24000, 24100, 24200, 24300, 24400, 24500, 24600, 24700, 24800, 24900, 25000, 25100, 25200, 25300, 25400, 25500, 25600, 25700, 25800, 25900, 26000, 26100, 26200, 26300, 26400, 26500, 26600, 26700, 26800, 26900, 27000, 27100, 27200, 27300, 27400, 27500, 27600, 27700, 27800, 27900, 28000, 28100, 28200, 28300, 28400, 28500, 28600, 28700, 28800, 28900, 29000, 29100, 29200, 29300, 29400, 29500, 29600, 29700, 29800, 29900, 30000, 30100, 30200, 30300, 30400, 30500, 30600, 30700, 30800, 30900, 31000, 31100, 31200, 31300, 31400, 31500, 31600, 31700, 31800, 31900, 32000, 32100, 32200, 32300, 32400, 32500, 32600, 32700, 32800, 32900, 33000, 33100, 33200, 33300, 33400, 33500, 33600, 33700, 33800, 33900, 34000, 34100, 34200, 34300, 34400, 34500, 34600, 34700, 34800, 34900, 35000, 35100, 35200, 35300, 35400, 35500, 35600, 35700, 35800, 35900, 36000, 36100, 36200, 36300, 36400, 36500, 36600, 36700, 36800, 36900, 37000, 37100, 37200, 37300, 37400, 37500, 37600, 37700, 37800, 37900, 38000, 38100, 38200, 38300, 38400, 38500, 38600, 38700, 38800, 38900, 39000, 39100, 39200, 39300, 39400, 39500, 39600, 39700, 39800, 39900, 40000, 40100, 40200, 40300, 40400, 40500, 40600, 40700, 40800, 40900, 41000, 41100, 41200, 41300, 41400, 41500, 41600, 41700, 41800, 41900, 42000, 42100, 42200, 42300, 42400, 42500, 42600, 42700, 42800, 42900, 43000, 43100, 43200, 43300, 43400, 43500, 43600, 43700, 43800, 43900, 44000, 44100, 44200, 44300, 44400, 44500, 44600, 44700, 44800, 44900, 45000, 45100, 45200, 45300, 45400, 45500, 45600, 45700, 45800, 45900, 46000, 46100, 46200, 46300, 46400, 46500, 46600, 46700, 46800, 46900, 47000, 47100, 47200, 47300, 47400, 47500, 47600, 47700, 47800, 47900, 48000, 48100, 48200, 48300, 48400, 48500, 48600, 48700, 48800, 48900, 49000, 49100, 49200, 49300, 49400, 49500, 49600, 49700, 49800, 49900, 50000, 50100, 50200, 50300, 50400, 50500, 50600, 50700, 50800, 50900, 51000, 51100, 51200, 51300, 51400, 51500, 51600, 51700, 51800, 51900, 52000, 52100, 52200, 52300, 52400, 52500, 52600, 52700, 52800, 52900, 53000, 53100, 53200, 53300, 53400, 53500, 53600, 53700, 53800, 53900, 54000, 54100, 54200, 54300, 54400, 54500, 54600, 54700, 54800, 54900, 55000, 55100, 55200, 55300, 55400, 55500, 55600, 55700, 55800, 55900, 56000, 56100, 56200, 56300, 56400, 56500, 56600, 56700, 56800, 56900, 57000, 57100, 57200, 57300, 57400, 57500, 57600, 57700, 57800, 57900, 58000, 58100, 58200, 58300, 58400, 58500, 58600, 58700, 58800, 58900, 59000, 59100, 59200, 59300, 59400, 59500, 59600, 59700, 59800, 59900, 60000, 60100, 60200, 60300, 60400, 60500, 60600, 60700, 60800, 60900, 61000, 61100, 61200, 61300, 61400, 61500, 61600, 61700, 61800, 61900, 62000, 62100, 62200, 62300, 62400, 62500, 62600, 62700, 62800, 62900, 63000, 63100, 63200, 63300, 63400, 63500, 63600, 63700, 63800, 63900, 64000, 64100, 64200, 64300, 64400, 64500, 64600, 64700, 64800, 64900, 65000, 65100, 65200, 65300, 65400, 65500, 65600, 65700, 65800, 65900, 66000, 66100, 66200, 66300, 66400, 66500, 66600, 66700, 66800, 66900, 67000, 67100, 67200, 67300, 67400, 67500, 67600, 67700, 67800, 67900, 68000, 68100, 68200, 68300, 68400, 68500, 68600, 68700, 68800, 68900, 69000, 69100, 69200, 69300, 69400, 69500, 69600, 69700, 69800, 69900, 70000, 70100, 70200, 70300, 70400, 70500, 70600, 70700, 70800, 70900, 71000, 71100, 71200, 71300, 71400, 71500, 71600, 71700, 71800, 71900, 72000, 72100, 72200, 72300, 72400, 72500, 72600, 72700, 72800, 72900, 73000, 73100, 73200, 73300, 73400, 73500, 73600, 73700, 73800, 73900, 74000, 74100, 74200, 74300, 74400, 74500, 74600, 74700, 74800, 74900, 75000, 75100, 75200, 75300, 75400, 75500, 75600, 75700, 75800, 75900, 76000, 76100, 76200, 76300, 76400, 76500, 76600, 76700, 76800, 76900, 77000, 77100, 77200, 77300, 77400, 77500, 77600, 77700, 77800, 77900, 78000, 78100, 78200, 78300, 78400, 78500, 78600, 78700, 78800, 78900, 79000, 79100, 79200, 79300, 79400, 79500, 79600, 79700, 79800, 79900, 80000, 80100, 80200, 80300, 80400, 80500, 80600, 80700, 80800, 80900, 81000, 81100, 81200, 81300, 81400, 81500, 81600, 81700, 81800, 81900, 82000, 82100, 82200, 82300, 82400, 82500, 82600, 82700, 82800, 82900, 83000, 83100, 83200, 83300, 83400, 83500, 83600, 83700, 83800, 83900, 84000, 84100, 84200, 84300, 84400, 84500, 84600, 84700, 84800, 84900, 85000, 85100, 85200, 85300, 85400, 85500, 85600, 85700, 85800, 85900, 86000, 86100, 86200, 86300, 86400, 86500, 86600, 86700, 86800, 86900, 87000, 87100, 87200, 87300, 87400, 87500, 87600, 87700, 87800, 87900, 88000, 88100, 88200, 88300, 88400, 88500, 88600, 88700, 88800, 88900, 89000, 89100, 89200, 89300, 89400, 89500, 89600, 89700, 89800, 89900, 90000, 90100, 90200, 90300, 90400, 90500, 90600, 90700, 90800, 90900, 91000, 91100, 91200, 91300, 91400, 91500, 91600, 91700, 91800, 91900, 92000, 92100, 92200, 92300, 92400, 92500, 92600, 92700, 92800, 92900, 93000, 93100, 93200, 93300, 93400, 93500, 93600, 93700, 93800, 93900, 94000, 94100, 94200, 94300, 94400, 94500, 94600, 94700, 94800, 94900, 95000, 95100, 95200, 95300, 95400, 95500, 95600, 95700, 95800, 95900, 96000, 96100, 96200, 96300, 96400, 96500, 96600, 96700, 96800, 96900, 97000, 97100, 97200, 97300, 97400, 97500, 97600, 97700, 97800, 97900, 98000, 98100, 98200, 98300, 98400, 98500, 98600, 98700, 98800, 98900, 99000, 99100, 99200, 99300, 99400, 99500, 99600, 99700, 99800, 99900, 100000, 100010, 100020, 100030, 100040, 100050, 100060, 100070, 100080, 100090, 100100, 100110, 100120, 100130, 100140, 100150, 100160, 100170, 100180, 100190, 100200, 100210, 100220, 100230, 100240, 100250, 100260, 100270, 100280, 100290, 100300, 100310, 100320, 100330, 100340, 100350, 100360, 100370, 100380, 100390, 100400, 100410, 100420, 100430, 100440, 100450, 100460, 100470, 100480, 100490, 100500, 100510, 100520, 100530, 100540, 100550, 100560, 100570, 100580, 100590, 100600, 100610, 100620, 100630, 100640, 100650, 100660, 100670, 100680, 100690, 100700, 100710, 100720, 100730, 100740, 100750, 100760, 100770, 100780, 100790, 100800, 100810, 100820, 100830, 100840, 100850, 100860, 100870, 100880, 100890, 100900, 100910, 100920, 100930, 100940, 100950, 100960, 100970, 100980, 100990, 101000, 101010, 101020, 101030, 101040, 101050, 101060, 101070, 101080, 101090, 101100, 101110, 101120, 101130, 101140, 101150, 101160, 101170, 101180, 101190, 101200, 101210, 101220, 101230, 101240, 101250, 101260, 101270, 101280, 101290, 101300, 101310, 101320, 101330, 101340, 101350, 101360, 101370, 101380, 101390, 101400, 101410, 101420, 101430, 101440, 101450, 101460, 101470, 101480, 101490, 101500, 101510, 101520, 101530, 101540, 101550, 101560, 101570, 101580, 101590, 101600, 101610, 101620, 101630, 101640, 101650, 101660, 101670, 101680, 101690, 101700, 101710, 101720, 101730, 101740, 101750, 101760, 101770, 101780, 101790, 101800, 101810, 101820, 101830, 101840, 101850, 101860, 101870, 101880, 101890, 101900, 101910, 101920, 101930, 101940, 101950, 101960, 101970, 101980, 101990, 102000, 102010, 102020, 102030, 102040, 102050, 102060, 102070, 102080, 102090, 102100, 102110, 102120, 102130, 102140, 102150, 102160, 102170, 102180, 102190, 102200, 102210, 102220, 102230, 102240, 102250, 102260, 102270, 102280, 102290, 102300, 102310, 102320, 102330, 102340, 102350, 102360, 102370, 102380, 102390, 102400, 102410, 102420, 102430, 102440, 102450, 102460, 102470, 102480, 102490, 102500, 102510, 102520, 102530, 102540, 102550, 102560, 102570, 102580, 102590, 102600, 102610, 102620, 102630, 102640, 102650, 102660, 102670, 102680, 102690, 102700, 102710, 102720, 102730, 10274



просто Magic...

Монітори Samsung.
Побачити незвичайне в звичайному

Лише уяви...

досконалість на своєму столі

Лінії та кольори **Samsung SyncMaster 932B**, поєднані високими стандартами сучасних технологій, збігаються в підсвідомості у чітку картину, що не має зайвих штрихів. Картину унікального поєднання стильного дизайну, бездоганного смаку та математичного розрахунку технічних характеристик. Магічна функція **MagicTune** дозволяє настроїти монітор тільки за допомогою миші, а функції **MagicBright2** та **MagicColor** забезпечують насичене та живе природне зображення. З високим коефіцієнтом контрасту, яскравістю **300 cd/m²** та швидкістю реакції матриці **5 мс** новий монітор **Samsung SyncMaster 932B** займе зручне місце на вашому столі на роботі чи вдома.

МТІ (044) 4583434
Фокстрот ІТ (044) 2477037 (опт), 2359172 (роздр)
Алгірі (0482) 379706, 379707

ДатаЛюкс (044) 4909270, 2496303
Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном
інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)
www.samsung.ua



SyncMaster 732N/932B

MagicTune™

